

模拟与游戏

编辑制作：《模拟与游戏》编辑部
出品人：鹰视
主　编：龙二
编辑部主任：GOUKI
专栏编辑：COTOLO、WDPQU
　　　　　微风、Xingji Labs
美术编辑：红帽
设　计：Z' Studio工作室
特约撰稿人：楚江、李可文
　　　　　　MugenChina
　　　　　　电子DIY工作室
电　话：（8610）64934914
编辑部Email：Hong_Mao@mesky.net
邮　编：100101
地　址：北京市朝阳区大屯安慧北里逸园甲16号楼
　　　　北京世纪龙都国际公寓1307室
　　　　《模拟与游戏》编辑部
发　行：黎连岭
电　话：13311072578
广告经营许可证：京海工商广字第782号
广告总代理：北京白柠檬广告有限公司
广告客户服务部：黄国庆
电　话：（8610）64934914
传　真：（8610）64934914
印　刷：北京华盛印刷有限公司
出版号：ISBN 7-900112-03
出版日期：每月15日
定　价：人民币10元（光盘送手册）

Contents

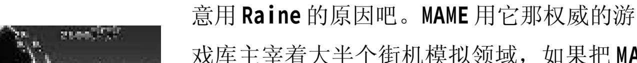
2002年11月　总第二期

目 录



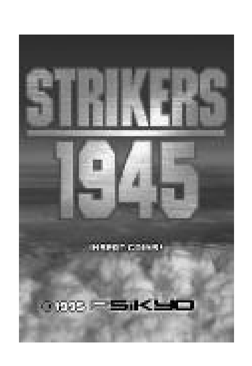
NEWS 新闻

文：Emu-Zone/Cotolo



模拟器篇

■ Raine v0.36



在MAME新版遥遥无期的情况下，Raine很合时宜地推出了新版，并支持了呼声很高的两个彩京射击游戏——Striker 1945和Tengai。它们的中文译名分别是《打击者1945》和《战国之刃》。确实，在MAME的光芒下，其它的多街机模拟器很难有大显身手的机会，即便是Kawaks/Nebula这样以精确模拟和刻意优化为宗旨的模拟器，都无法与MAME海量的游戏驱动相提并论。Raine所模拟的对象大部分属于射击类游戏（尤其是TAITO开发的射击游戏），因此在这个方面，相对于MAME还是有一定优势的。在最近的彩京游戏模拟上，Raine的速度要远远比MAME来得快，这也是很多低配置玩家更加愿意用Raine的原因吧。MAME用它那权威的游戏库主宰着大半个街机模拟领域，如果把MAME比喻为一所庞大的图书馆的话，那么Raine充其量也只能算是街边的一间小小的报刊亭。但是，Raine用它独特的方式在记载着属于自己的历史。这就是近期推出的一项名为Zzap!Raine的计划，这是一本存在于网络上的虚拟杂志，每期记载的是模拟器Raine所模拟游戏的模拟程度、推荐游戏以及经典模拟游戏回顾等等……杂志的框架选自著名的《Zzap!64》杂志，一本诞生于1985年的专门介绍当时最为流行的个人电脑Commodore 64的专业杂志。由此可见，采用杂志的方式来延续人们对模拟器的热爱是一种不错的方法，尤其对于不常接触网络的朋友来说，传统媒体的作用还是显而易见的。



官方网站：http://www.rainemu.com





> 没有MAME的模拟速递
>
> MAME的延期让模拟界略显低沉，教父Nicola（MAME的创始人）在处理完那上百封信件之前是不会结束已经长得让人发指的Wip页面的。本期模拟速递决定不再以MAME打头，与其继续漫无边际的等待，不如看点别的花边新闻调节一下心情。



■ Nebula 2.19（CPS2Shock）

对**CPS2**模拟比较熟悉的朋友，一定不会忘记**CPS2Shock**的老大**Razoola**是一位爱好和平的人。自从上个月**Razoola**接到**IDSA**警告信开始，**CPS2Shock**取消了站上所有的**CPS2**破解文档（**XOR File**）的直接下载连接。不过**Razoola**并没有因此停止**CPS2**模拟的计划，**9**月**11**日，**Razoola**在这个特殊的日子放出了许多人期待已久的**CPS2**游戏《**Giga Wing**》的破解文档，以表示他对“**Peace**”的心愿。如果不出意外的话，相信这款《**Giga Wing**》应该是今年为数不多的一款**CPS2**大餐了。也许有的朋友甚至还没听说过这款游戏吧，**CAPCOM**在大多数人的记忆中应该是“硬派格斗”的代名词，加上由于**CPS2**基板加密技术的严谨，国内能够玩到**CPS2**游戏的地区都很少，更不用说是《**Giga Wing**》了，游戏属于传统的纵版射击类，不同于彩京系列射击游戏的是，游戏中己方机体的受创判定较小，经常会出现奇迹般的从被认为必死的弹幕中穿过而丝毫无损的情况，这就决定了你在游戏中的目标将是追求爽快感并尽可能地取得高分。游戏的难度不算高，但是想一币通关也不是那么简单的，对喜爱射击游戏的朋友，无论什么级别都能够适应。然后说说支持该游戏的模拟器吧，照以往的习惯每当**CPS2Shock**有动静，**Nebula**和**Kawaks**这两个远房亲戚都会紧随其后。不过这次却只有**Nebula**推出了新版，**Kawaks**一点动静都没有，也许是**Mr.K**还在度假吧，又或者是**CPS2**热浪已过，**K**又有了新的目标也说不定。随着**CPS2Shock**所放出的破解文档达到了**3**位数，持续了一年多的**CPS2**模拟旋风也渐渐减退了，模拟界需要一次新的冲击，是**CPS3**还是**Model 2**？





官方网站：**http://cps2shock.retrogames.com/**

■ SSE 0.070

全称**Sega Saturn Emulator**，是个**Sega SS/S-TV**的模拟器，目前完成度非常不错。作者经过近一年的开发，终于发布了第一个公众版本，从官方网站上的兼容性列表来看，绝对是值得期待的。模拟器的使用方法比较繁琐，本期杂志中详细介绍了该模拟器的上手步骤。笔者略微测试了一下，老实说与现存的几款**SS**模拟器来作比较的话，只能算得上是中上，要说实用性还是日本人开发的那个**SSF**最强。不过现在**SS**模拟器正在处于一种即将复苏的状态下，已知的**SSF**、**SSE**，开发中的**Sautoune**、**Giri Giri**还有曾经露过面的**A-Saturn**，已经公布了源代码的**Titan**等等，很多人已经开始四处收集**SS ISO**的下载了。





官方主页：**http://www.emuitalia.com/sse/**

■ VGBA 1.5

VGBA和**VBA**就差一个字母，但却是两个迥然不同的**GBA**模拟器，**VGBA**是一个需要付费的商业模拟器，也是第一个能够真正运行商业游戏的**GBA**模拟器。**VGBA**的作者**Marat**最著名的一句口头禅就是：任何免费玩模拟器的想法都是强**X**……介于**VBA**的走红，这个需要**35**美元注册费的**VGBA**渐渐地被人所遗忘，前段时间搞得很火的**VGBA**破解版现在也无人问津了。是不是免费的东西都是好的呢？也有人说注册后的**VGBA**在各方面要强很多。不过这一切对于早已习惯“网络就是免费的代名词”的大部分人来说已经没有什么意义，除非你是**VGBA**的注册用户，否则你所评价的**VGBA**都是不合理和不客观的。

官方主页：**http://fms.komkon.org/VGBA/VGBA.html**

■ VisualBoy Advance 1.1





许多人眼中最好的GBA模拟器，作者Forgotten可谓是手掌机模拟器的达人，从大学时代的课程设计开始，接触到GB模拟器的相关开发文献，并于之前成功地开发出了Vboy这款神奇的GB/GBC模拟器，现在，Vboy的传奇由VBA（VisualBoy Advance的简称）在继续着。VBA在短短的一年间，以令人不可思议的速度在进化着。前段时间在推出1.0版本之后，创下了GBA模拟器领域的又一新高。经过几个月的休假后，Forgotten终于又回来了，这次推出的1.1版令人意外地加入了移除GBA ROM Intro的功能。所谓Intro，是ROM Dumper额外加入的类似于广告的片头，他们显示的无非便是自己组织的徽标，在显示个性的同时又起到了作广告的作用。这些Intro对于将ROM放在模拟器中运行或者将GBA ROM烧录到卡带上玩的人来说，无一利但也无大害。相信经常逛电玩店的朋友，也应该见识过D版GBA卡中所存在的Intro尚未被移除的现象吧。在下会在今后的手掌机专区给大家详细讲解GBA ROM中的结构、特点，还有关于Intro的各种处理方法等等……好像扯得比较远了，总之如果你是一名GBA模拟器爱好者，GBA模拟器的用途对于你来说只限于测试测试，玩玩游戏，那么VisualBoy Advance绝对应该是首选。

官方网站：vboy.emuhq.com/

■ NeoPop v0.70/Win32 v1.05

这个模拟器开发初期，作者的进度可以用疯狂来形容。不过他很快用实际行动赢得了人们的尊重。NEOGEO的手掌机NGPocket从另一个侧面映射了SNK作为“悲剧英雄”的故事。其模拟器的开发，不能说举步维艰，也算是比较难突破的了。东芝的TLCS-900h ，使生活在西方国家的模拟器开发者们意外地获得了大量可贵的主机开发资料（太过本土化的主机，很难在非亚洲地区受到重视，WS模拟器就是一个例子，在西方很少有人愿意提起和有兴趣去研究那些几乎清一色的蚯蚓文字的游戏主机），因此NeoPop 才得以在NeoPocott 的基础上逐渐向主流靠拢。说NeoPop是现在最好的NGP模拟器毫不为过，至少在我所测试的ROM当中，NeoPop的兼容性是最高的。

官方网站：http：//www.emuxhaven.net/~neopop/



■ GPVGB 0.09

GP32上的GB模拟器，听起来有些蹊跷。手掌机上面模拟手掌机？虽说在模拟器这个范畴里面跨平台之间的模拟十分常见，可能是由于对GP32这款韩国主机的了解过于肤浅的原因吧，很多人不怎么会去在意它，相比之下GBA就要火得多了。熟悉手掌机的朋友应该清楚，手掌机上要想模拟其它平台的游戏，都会联系到烧录卡（就像在GBA上面模拟FC一样，因为手掌机的软件传输媒体是卡带），那么在GP32中有没有烧录卡带呢？至少在下是没有听说过。图中显示的是一张使用Gee Pee 32（唯一被看好过的GP32模拟器）模拟GB游戏的抓图。目前GP32的模拟现状非常冷淡，唯一有点起色的Gee Pee 32也因为无法运行Private ROM（盗版卡带Dump得来的Rom）而乏人问津。不过相信如果不增加其它机种的模拟，本土化太过严重的韩国主机，很难在短时间内流行起来，不是每一个人都对那些蚯蚓文字感兴趣的——光是日语就够头痛的了，难道还要去学韩语？



官方主页：http：//empee.daug.net/gp32/



■ Kega Lazarus

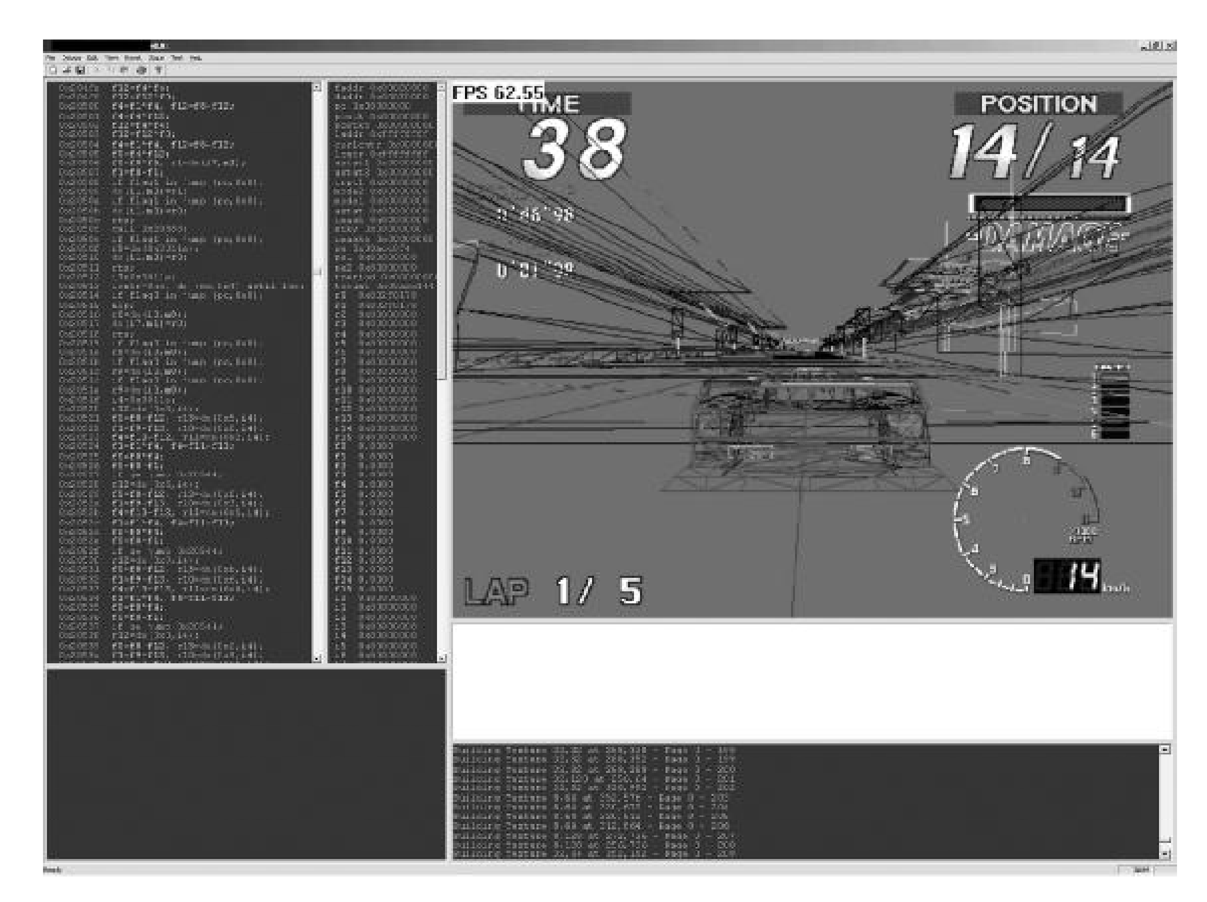
Kega曾经是一款十分出色的Sega Genesis模拟器，不过由于作者Steve的硬盘不幸损坏而丢失了所有的开发源代码。这意味着一切需要从头开始，这次推出的Kega Lazarus版只是相当于0.02版的程度，在SMS/GG、Genesis和SegaCD方面有所加强，但是在模拟SegaCD的时候经常会出错。想当初Kega与Gens齐头并进的时候，Genesis的模拟前景可谓一片光明，我们只有希望Kega早日重拾信心，毕竟Genesis（在国内被称为Sega MD，也就是那款黑乎乎的世嘉5代）的黑卡时代培养了整整一代家用电玩的铁杆迷。

官方网站：www.eidolons-inn.de/kega/

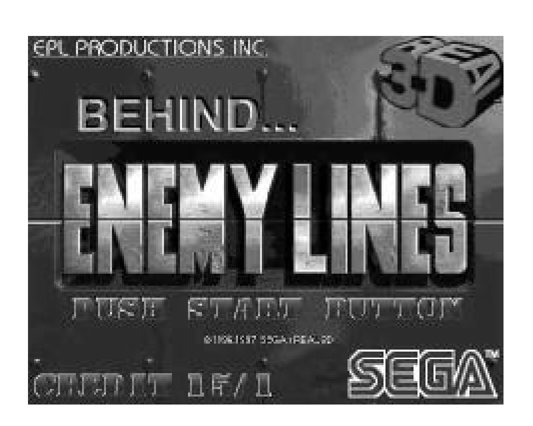


■ Model 2 Status

Sega Model 2的模拟可是许多人非常关心的话题，从ElSemi开始放出他的Model 2抓图以来，许多Rom下载站点的Model 2 Rom下载量大大增加。不过在经过了将近一个月的假期之后，人们才发现原来模拟器步入3D时代并不像想象中那么简单，尽管一些核心Dumper/Coder都在夜以继日的奋斗着。MAMEDev的专职Dumper：Guru，在他的网页上新开设了一个Model 2的Dump进度页面，从中我们可以大致地了解到这些存在于Model 2基板上的游戏被Dump/被模拟的具体情况。就目前来看，基板和资料的缺乏非常严重，一些游戏不光存在于一种基板上，比如《死或生》，这种类型的游戏只有在收集到所有基板中的Rom数据，才能够确定它的Rom构成情况以用于模拟。硬件资料







的缺乏是模拟计划的最大瓶颈所在，要想让Model 2和2A发展得更远，Dumper/Coder们需要硬件上的一些详尽的官方资料，大部分的这类资料是属于机密的而且还没有被公诸于世的；尤其是Model 2A上的Fujitsu TGP芯片资料，这是游戏中的多边形贴图得以正确显示的前提。

其实不光是ElSemi在研究Model 2，另一名叫作rcp的作者也十分感兴趣，国庆期间，rcp将自己的站点重新设计了一遍，在上面一个隐蔽的角落中放上了一些Model 2模拟的抓图。说到这个rcp，很多人可能不大熟悉。其实他就是曾经开发过N64模拟器TrWin（最早实现《机器人大战64》模拟的N64模拟器）和u64（支持《杀手学堂》的街机模拟器）的那位作者。从rcp的抓图来看，仍然是拥有轮廓但缺乏贴图，这同样是Fujitsu TGP资料缺乏所致。就目前来讲，我们也只能靠这些多边形抓图来想象一下今后的Model 2模拟器会需要怎样的配置？会像现在的MAME那样pop吗？Anyway，一切都还为时过早。

注：Model 2是SEGA公司开发的一块3D业务用街机基板，代表作品有《VR战士》系列、《电脑战机》、《VR特警》系列等等……

相关：http：//unemulated.emuunlim.com/m2status/index.html

http：//rcp.emuhq.com/

■XBOX Power

这是一些模拟器爱好者于最近新开的一个专题站点，旨在进行XBOX这款次世代游戏主机的性能和软件移植等等相关技术上的讨论（当然大部分还是针对模拟器方面的话题）。近日，在XBOX Power的讨论版上面我们看到了这么一则消息：“Windows 2000可以成功地运行在XBOX上”。全文的意思大致是这样的：日前，从事XBOX的Linux技术研究的小组Xbox Linux Project成功地在XBOX上运行起了Windows 2000操作系统。之前已经有报道，Linux在XBOX主机上是能够正常地执行的。现在，通过虚拟操作系统的软件，我们又成功地实现了在XBOX上的Linux操作系统上运行Windows 2000的实验。从网络上公布的录像来看，运行中的Windows 2000能够将鼠标、键盘很好地接驳到XBOX上，与通过USB接在电脑上没有什么区别。凭借XBOX的机能，普通的MPEG-4影像能够非常流畅地在全屏模式下播放，而且像Office这类大型应用软件的运行也没有任何问题。

曾经有人预言，XBOX所使用的就是简化版的Windows 2000，因此在XBOX上面开发模拟器将会比其它机种来得简单。现在想想也不是完全没有道理。微软的Windows可是一棵巨大的摇钱树，就连微软的手机，都要装上个Windows CE。XBOX只是比尔大叔将他的“窗户”计划向家用电玩延伸的一个手段而已，而且只要你仔细观察，XBOX简直就是一台如假包换的个人电脑。现在在XBOX Power站上有大量的以XBOX为平台开发的模拟器，包括MAME、SFC、GEN、GBA，以及即将到来的Final Burn等等……M$要是真的想在电玩界站稳脚跟，模拟器方面的因素绝对不会不考虑。

官方主页： http：//www.xb-power.com/



■ **Icarus**

也是一个DC模拟器，也是放出开发中的截图。比DreamEmu要稍微好些的是，Icarus已经能够运行部分的商业游戏了（注意能够运行和能够玩是两码事）。作者在通过对大量原始代码的修改和重写，终于使模拟器秀出了一些商业游戏的轮廓，从抓图上看《那姆科博物馆》已经能够达到每秒10多帧的速度了（一个游戏每秒60帧才算是正常运行），还有一个《疯狂出租车》，从图片上能够隐隐约约地看出部分多边形的材质贴图。看来是不错的消息，不过还是那句话，DC/PS2模拟器想要在一两年内实现流畅的运行商业游戏，几乎是不可能的。

官方主页： http://icarus.boob.co.uk/

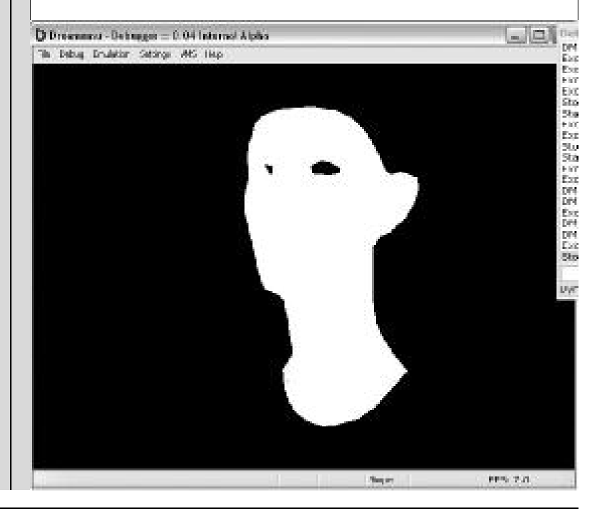




■ **DreamEmu wip**

曾经呼声不低的DC模拟器，在经历了许久的沉寂之后终于有所动静了。作者先是一大堆的牢骚，然后放出了一张运行Katana开发工具包的画面，仍然没有切入到任何商业游戏模拟的本质性话题。在模拟界，DC/PS2这类机种的模拟一向比较冷淡，不但由于资料的缺乏，更因为模拟器作者对待主流机种的低调，尽管这是很多人认为“最应该被模拟的”领域 。

官方主页：http://www.dreamemu.net/



汉化情报站

编者注：以下所有中文汉化ROM全部收集于本期光盘内容中

shikeyu汉化小组：http://cpsgame.yeah.net

■ **ZOE 汉化**

来自shikeyu主页的消息：GBA游戏《ZOE－遗嘱》的汉化很早以前就开始了，但由于翻译人员的中途退出而搁置了很长时间，不过既然已经花了很多时间在它上面，我还是希望能完成它，况且这个游戏也是很不错的。翻译方面，因为日文和英文版都已经出了，所以无论是精通日文还是精通英文的都可以申请加入，另外的要求是要熟悉科幻题材的写作和有较多的精力和时间。感兴趣的读者请与我联系，谢谢。





ZOE是KONAMI公司开发的类似于机器人大战系列的一款战棋模拟类游戏，据说参与开发的有曾经制作PS游戏《圣灵机》的部分成员，在其它机种（PS2？）上面也有同名作品，具体的没有深入去玩，相信以shikeyu的实力，成品的质量应该不低。



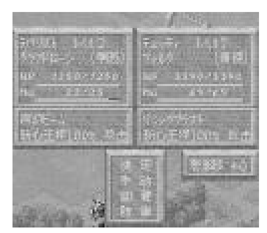
勇者汉化组：http：//necrosaro.yeah.net

■魔装机神汉化之二〇〇二年九月二十六日版本

汉化人：CHINESEROM，原话如下：呼～～～终于可以发布第一个测试版本了，首先要感谢翻译Shyujikou，没有他的话，我也无法进行下去的，因为仅仅是两个人在搞，所以进度是慢得要命，自己白天工作，晚上每个星期有一半时间又要上课……再次感谢我们勇者组的每位帮助过我的人和支持该游戏的人，谢谢。这个版本汉化了序、战斗菜单、武器、人物、机体等名称，剧情就只有一开始交待了些，都没有能力汉化那么多，因为想赶在国庆前发布，所以很匆忙的，其中难免有很多的错误，请大家谅解，补丁的使用方法很简单，只要把这个补丁和原ROM文件放在一起，然后执行补丁文件，选择原ROM文件，PATCH后就OK了，因为用新的字模替换了原日文字模，有些的内容显示是很乱的。大家有什么问题，到时候可以给敝人指点指点了。WXL810329@163.com

《魔装机神》是眼镜公司在SFC上推出的一款以《机器人大战》系统为蓝本制作的SLG，由于故事情节完全原创，加上众多机器人大战迷的支持，非常受欢迎，该游戏在许多模拟器中的表现都是很好（近期有所改善），如今推出了中文版，相信机战玩家一定有兴趣试一试吧。





973社区：http：//c973.51.net/

■圣火徽章外传汉化

张晓波(Pinokio)和宣云(gdxuanyun)合作汉化。以下是作者原话："圣火徽章外传"是我在FC上接触的第一个RPG游戏，里面有趣的系统，丰富的剧情，多样的兵种以及百看不厌的战斗动画深深地吸引了我。玩到它的中文版，是我小时候的一个梦想。过了这么多年，我能为这个游戏的汉化出一分力，实在是感到非常高兴，希望大家和我们一起分享这份喜悦。当我拿到这个汉化后的游戏时，我发现ROM和模拟器居然是整合在一起的，这在汉化界似乎很少见，而且在模拟器中加入ROM和BIOS这类文件，也不能说是完全可取的行为。对此，作者的解释是：汉化fc的游戏难度很大，FC的机能很弱，无法流畅的显示大量文字，为了能让大家重温当年的经典游戏，我们采用修改过的模拟器和汉化后的ROM合成这个系统。hmmm…算是个折衷的办法吧，让我们再来看看游戏本身：游戏的系统是标准的火焰系统，虽然是外传但也一眼就能看出"Fire Emblem"的风格，汉化的脚本来自火焰之纹章专题站点火花天龙剑中的"天下第七"翻译的原稿，自然是相当不俗。有意细细体会这款FC上不可多得的经典SLG的朋友可不要错过了。





■霸王的大陆中文版

同样由973社区里的张晓波(Pinokio)和宣云(gdxuanyun)汉化，任天堂红白机的经典游戏"霸王的大陆"，以下是他们的原话：和上一汉化作品"圣火徽章外传"不同的是，这个霸王的大陆汉化移植版自己带了专用的汉字字库，所以，即使没有中文Windows的用户也可以看到游戏画面的汉字了（当然，菜单还是乱的）。同样是利用模拟器的功能将中文部分补完的做法，仍然采用了模拟器和Rom整合的方式。在这里有一个问题就是，很多人希望能够得到没有整合模拟器之前的中文Rom，用来烧录到GBA上面玩。其实这是完全行不通的，因为FC的机能限制，汉化工作存在很大的困难，许多文本都要经过精简才能实现中文的正确显示，整合模拟器就是为了弥补Rom本身的缺陷，所以目前还是不要指望烧录到GBA上面玩的好。





作者主页：http：//c973.51.net/index.php

狼组：http：//emu.zzol.net/zhuanti/lvwu/

■冰风谷2合作汉化

狼组将与www.dndrpg.net的冰风谷2专题站合作，共同汉化黑岛的《冰风谷2》。幸运的是，《冰风谷2》的汉化非常简单，可以说是简单到只要懂英文就可以汉化，但是，这并不说明《冰风谷2》的汉化工作就会非常轻松。众多的龙与地下城专有名词，被遗忘国度的庞大设定以及错综复杂的历史、故事主线，使得汉化工作困难重重。一句话，要汉化不难，可要汉化得不被骂就是另外一回事了。还必须说明一下：《冰风谷2》将来肯定会有中文版，中文版的质量也肯定不会像晨风的简体中文版一样让人感觉不像是地球人的作品。尽管如此，这个非官方的汉化补丁也是要做下去，直到完成为止的。这个动机不需要解释，自己去做自己喜欢的事，需要理由吗？

《冰风谷2》汉化工程启动时间：2002-9-14

参加人员：Dark01[Wolfgroup]，cas[dndrpg]，El_nino[dndrpg]，玫瑰骑士，以及Dark01没有记住名字的某人

目前进度：大于0%

联系方法：dark012002@21cn.com或者casnalada@elong.com

《冰风谷2》（Icewind Dale II）是一部沿袭欧洲中世纪题材的Diablo类RPG，随着《指环王》等相关影片的热播，国内的D&D爱好者群体飞速增长。1代就大受好评的《冰风谷2》在这种形势下推出受欢迎程度可想而知（不过笔者并不感冒）。



再来看看狼组的汉化，可以肯定的是，模拟界的汉化高手们，比起那些制作所谓的权威中文版的商家，要敬业得多。很多人所担心的，恐怕并不是狼组的汉化功底，而是这项庞大的计划中，如何协调、管理、合理地分配，如何处理外界因素的干扰，等等……让我们期待着这第一款由“模拟人”推出的中文版PC游戏的面世吧（是不是第一款？）



■皇家骑士团 2汉化

上期报道了狼组开设汉化专区，传授ROM hacker技术的新闻，不知道各位读者有没有兴趣啊。如今，狼组新加入的一名成员metore，便是凭借网络上的教程，成功的掌握了asm hack的技术，《皇家骑士团2》的破解成功就是很好的例子。可见学习汉化并不难，关键要有心。现在有了metore的加盟，《皇家骑士团2》的汉化工作可以全面展开了。同其它游戏的汉化一样，脚本的翻译仍然是重中之重，能否在汉化后重现松野泰己那悲壮的情节，是《皇家骑士团2》汉化成功的关键。



本月GBA　　ROM发布列表

0576	Castlevania - Harmony Of Dissonance (E) [IRFF]	恶魔城——白夜的协奏曲
0577	J-League Pro Soccer Team Wo Tsukurou (J) [-]	J联盟创造球会
0578	Nicktoons Racing (E) [-]	
0579	Densetsu No Stafy (J) [!]	传说的斯塔菲
0580	Disney's All-Star Sports Football (J) [-]	迪斯尼全明星足球
0581	Disney's All-Star Sports Skateboarding (J) [-]	迪斯尼全明星滑雪
0582	Aggressive Inline (E) [-]	
0583	BMX Trick Racer (U) [IR00]	
0584	Matchbox Cross Town Heroes (U) [-]	
0585	Silent Scope (U) [IR00][SF]	沉默的狙击手
0586	Tiger Woods PGA Tour Golf (E) [-]	泰格伍兹PGA高尔夫巡回赛
0587	Speedball 2 - Brutal Deluxe (E) [SF]	
0588	Megaman Zero (U) [-]	洛克人ZERO
0589	Comix Zone (E) [-]	漫画地带
0590	Natural 2 Duo (J) [-]	
0591	Sabrina The Teenage Witch - Potion Commotion (E) [-]	
0592	Sponge Bob Square Pants - Revenge Of The Flying Dutchman (U) [-]	
0593	Super Mario Advance 3 - Yoshi's Island (U) [IRFF][SF]	超级马里奥3——耀奇岛（美）
0594	The Sum Of All Fears (E) [-]	
0595	Super Mario Advance 3 - Yoshi's Island (J) [SF]	超级马里奥3——耀奇岛（日）
0596	Airforce Delta Storm (U) [IR00]	
0597	Boulder Dash EX (U) [-]	巴尔达冲刺EX
0598	Backyard Football (U) [-]	室内足球
0599	Barbie Groovy Games (U) [-]	
0600	GT Advance 2 - Rally Racing (E) [-]	
0601	Hanafuda Trump Mahjong (J) [-]	
0602	Egg Mania (U) [IRFF]	蛋头方块
0603	Super Ghouls 'N Ghosts (U) [-]	超魔界村
0604	Kelly Slater's Pro Surfer (U) [IR00]	
0605	Smugglers Run (U) [-]	
0606	Duke Nukem Advance (E) [-]	毁灭公爵
0607	Colin McRae Rally 2.0 (E) [IR00]	

0608	Street Fighter Zero 3 Upper (J) [SF]	少年街霸3Upper
0609	Samurai Evolution - Oukoku Gaist (J)[-]	樱国冒险
0610	Sega Smash Pack (U) [-]	SEGA主题公园
0611	Driver 2 Advance (E) [IR00][SF]	
0612	Castlevania - Harmony Of Dissonance (U) [-]	恶魔城——白夜的协奏曲
0613	The Lord of The Rings - The Fellowship Of The Ring (U) [-]	指环王——友谊之戒
0614	Tennis Masters Series 2003 (E)[-]	网球达人2003
0615	Spyro 2 - Season Of Flame (U) [-]	
0616	Jimmy Neutron Vs Jimmy Negatron (U) [-]	
0617	Disney's Magical Quest (E) [-]	迪斯尼魔法之旅
0618	Tokimeki Series 1 - O-Hanaya-San Ni Narou! (J) [-]	
0619	Card E-Reader (U) [!]	
0620	Groove Adventure Rave 2 (J)[!]	光与暗之大决战2

以上GBA ROM全部收集在本期光盘内，并且为大家补上了上期少的GBA ROM501-530。

本月街机&其他　ROM发布列表

ROM名	中文名	所属机板	EMU	状态
Daytona USA	梦游美国	Model2	Vitrua；Nebula Next Release	Redump
Virtua Cop 2	VR战警2	Model2A	Vitrua；Nebula Next Release	Redump
Virtua Fighter 2	VR战士2	Model2A	Vitrua；Nebula Next Release	Redump
Dynamite Baseball 97	爆裂棒球97	Model2B	Vitrua；Nebula Next Release	Redump
Super GT 24H	超级GT 24H	Model2B	Vitrua；Nebula Next Release	New Dump
Virtua Striker	拟真足球	Model2B	Vitrua；Nebula Next Release	New Dump
Virtual On - Cyber Troopers	电脑战机	Model2B	Vitrua；Nebula Next Release	New Dump
Les Razmoket - La Chasse Aux Tresors		N64	PJ64	New Dump

SEGA

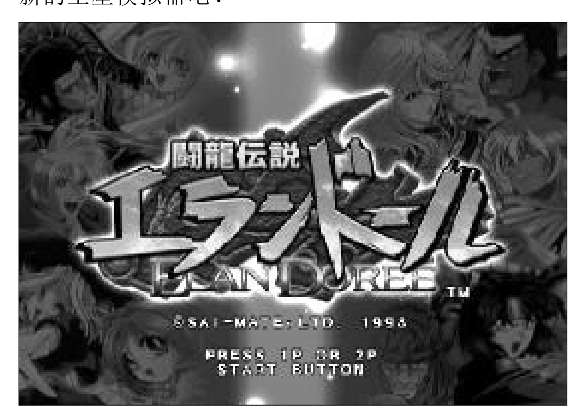


土星模拟的新星——SSE初步测试

■文：Emu-Zone/微风

一直以来，SEGA土星的模拟都罕有大的进展，而这些都“归功”于SEGA强大的加密技术。即使是目前最热门的土星模拟器Satourne，运行速度也仍然慢得让人无法忍受。当大家把模拟SEGA土星的希望都寄托在Satourne上的时候，另外一个土星模拟器——SSE横空出世。SSE的全称是“SEGA Saturn Emulator”，作者Sthief经过了近一年的开发工作，才发布了目前这个公众版，其完成度自然不同一般。从模拟器官方自带的游戏测试列表中，我们不但看到了许多著名的SEGA土星游戏能够正常运行，而且看到了土星游戏模拟的新希望。实践出真知，大家跟我一起来测试一下这个新的土星模拟器吧！





使用前当然是先看看模拟器目录里附带了些什么东西：

SSE.EXE：模拟程序的主文件，运行时带上相应的参数才可以运作。

EXTRLOW.EXE：制作模拟SEGA土星光碟文件头的工具。

SSE.CFG：模拟器的配置文件，通过修改里面的相应选项可解决许多问题。

COMP.HTM：官方附带的游戏兼容性列表。

BIOS目录：存放土星和S-TV的BIOS文件。

HEADERS：专门存放制作的文件头文件。

ROMS：存放S-TV的ROM或者土星游戏光盘的硬盘镜象。

STVLIST.TXT：我制作的S-TV游戏名列表，方便大家对照（并非官方附带）。

在使用SSE前，需要给大家声明一下：

1、由于目前世嘉土星的模拟仍然处于起步阶段，不要期望在SSE上能完美地运行所有SEGA土星游戏。

2、SSE是基于DOS开发的，目前只在Windows 98系统下测试通过，在Windows 2000/XP系统上仍然无法很好地运行（主要是显示输出问题）。

3、SSE的游戏兼容性比Satourne低，但却拥有Satourne无法媲美的速度。

4、SSE并没有通过广泛的测试，在大家的电脑里或许会出现这样那样的兼容性问题。

5、由于土星模拟的特殊性，使用中会涉及不少专业的术语。

6、SSE基于DOS的接口开发，没有图形界面GUI，所以在易用性上比较差，只能期待后续版本改进。

在使用这个模拟器前，首先应该具备的硬件条件：

1、CPU要求1G HZ以上的频率，虽然SSE对CPU

的要求降低了，但是要想游戏流畅地运行，1GHz的CPU是必须的。

2、显卡方面，虽然不一定要三维类的，但必须兼容Vesa 2的显示标准（相信大家都能具备这个条件吧?）。

和Satourne一样，SSE也能支持SS和S-TV的游戏。

使用SSE模拟Sega土星游戏的步骤：

1、前提当然是你有至少一张土星游戏光盘，查找一下官方的兼容列表中此游戏光盘的运行状况，让自己了解即将测试的游戏的底细。

2、把我们杂志光盘里附带的模拟器（Sse.zip）解压到硬盘的一个目录里，并把附带的BIOS文件（Ssebios.zip）解压到模拟器目录中的BIOS目录。



3、因为SSE开发是基于DOS接口的，所以只能通过命令行的方式来运行模拟器。使用命令行方式运行有两个途径：

（1）先给模拟器主文件SSE.exe建立一个快捷方式，然后进入这个快捷方式的属性菜单，在程序的命令行栏里填入相应参数。(下图)



（2）直接进入Windows 98中自带的DOS界面，在对应盘符的模拟器目录下输入相应的命令行。

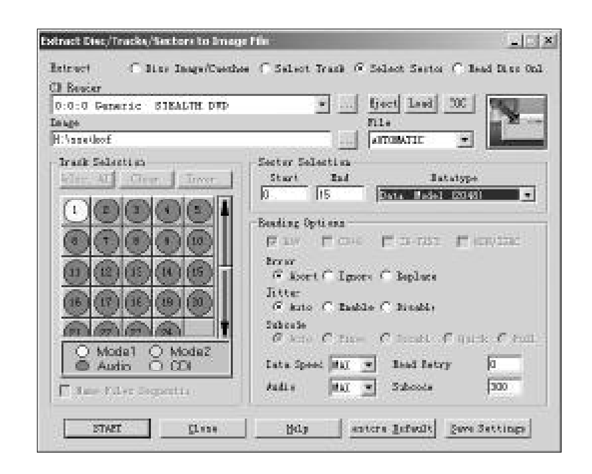
4、在模拟以光盘作为媒体的机种时，使用硬盘镜象代替物理光盘的好处不用多说吧，SSE可以支持*.Iso和*.Bin这两种格式的光盘镜象，但土星的游戏光盘都在最后的音轨上使用了加密技术，运行时会检查加密音轨（目前SEGA土星模拟器中最大问题也在于土星的光盘驱动器的模拟），这里建议大家使用CloneCD这个软件来制作土星游戏光盘的镜象（仍然会出现一点爆音）。

5、到重点部分了，因为SSE在模拟土星游戏光盘启动方面使用了“预读前16扇区”的方法，所以我们要让SSE运行一个土星游戏，必须先自己动手制作一个该游戏光盘的文件头（header），这个文件头是由土星游戏光盘的前16个扇区内容组成，制作光盘文件头的方法有以下两个：

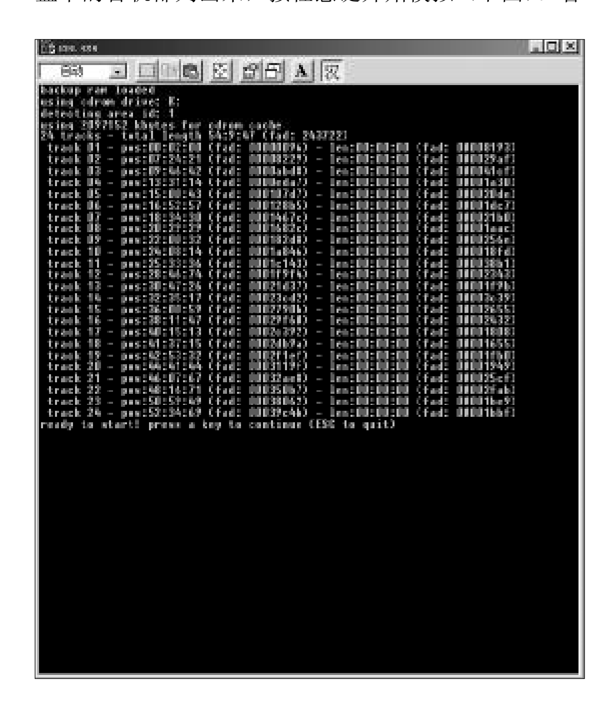
（1）使用模拟器里面自带的制作文件头工具：extrlow.exe。这个工具使用比较简单：命令行后面跟需要制作的文件头名字，如：extrlow.exe 1（名字可任意，不需要扩展名），需要注意的是，你装入土星游戏光盘的光驱必须是电脑盘符最靠前光驱。

（2）使用刻录工具Cdwin也可以轻松制作，而作者也建议大家使用这个刻录工具来制作，把需要模拟的土星游戏光盘放入光驱，运行Cdwin程序，选择第一行第三个选项，进入后选择“Select Sector”项，在扇区范围里填入0和15，并选择“Data Model1 (2048)”模式，然后开始制作，保存相应文件到Headers目录。如下图。

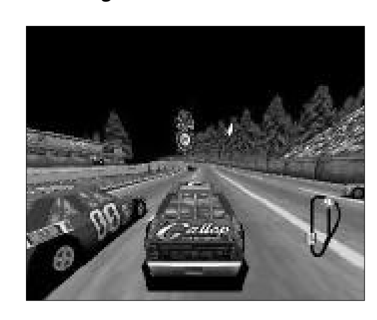
（3）把制作好的光盘文件头文件（例如叫1）



放到模拟器目录下的**headers**目录里，通过命令行运行**SSE 1**（文件头的文件名），模拟器会把游戏光盘中的音轨都列出来，按任意键开始模拟（下图）。看



过熟悉的土星**Logo**后正式进入游戏。



原来使用**SSE**也不是想象中的那么难，现在是不是很有成就感呢？

另外，**SSE**也支持**S-TV**游戏的模拟，不过在模拟程度上比模拟土星游戏差很多，使用**SSE**模拟**S-TV**游戏的步骤如下：

1、把附带的**S-TV**游戏放到模拟器目录的**Roms**目录下（最好是解压出来）。

2、通过命令行模式输入**SSE -g dnmtdeka**（游戏名），因为**SSE**使用了规范的游戏命名，如果提示有不支持的**ROM**，请对照一下**SSE**的**S-TV ROM**支持列表。**ROM**列表可以看模拟器里附带的**STVLIST.TXT**文件，也可以通过输入**SSE -list**观看。

Q & A

1、为何提示无法找到SS/S-TV的BIOS文件?

答：我们附带的光盘里已经带了**SS/S-TV**的**BIOS**文件，必须把它解压到模拟器的**BIOS**目录下。

2、提示错误 Invaild dummy file。

答：这是缺少文件头文件的现象。因为**SSE**在模拟土星游戏时必须有文件头文件启动，具体可参看本文的文件头制作方法。

3、提示错误：requested gfx mode could not be set, running without video output。

答：这是因为你在**Windows2000/XP**下运行**SSE**的结果，**SSE**暂时不支持这两个操作系统的显示输出，请切换到**Windows98**操作系统下运行。

4、运行S-TV游戏时提示找不到对应游戏。

答：因为**SSE**使用了规范的**ROM**命名，文件名错误是无法运行游戏的，你需要在**STV**游戏列表里找到游戏对应的正确名称。

5、在进入BIOS的播放界面后，任何按键无效，不能进入游戏？

答：请用纯**DOS**模式并驱动光驱**(cdrom.sys+MSCDEX.exe)**来启动电脑，再运行**SSE**。

后话：在我们测试SSE的同时，Satourne官方网站也发表了速度大大改良的消息。虽然我们无法预知Satourne的新版还是SSE的下一版孰优孰劣，但有一点是可以肯定，SEGA土星的模拟将会是一片光明！

附：SSE的官方主页：http://www.emuitalia.com/sse

SEGA™

■文：Emu-Zone/微风

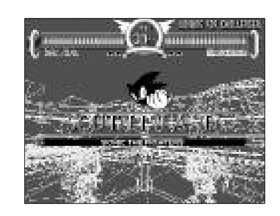
SEGA Model2 基板模拟最新报道

说起Model2这个只属于街机业专业人士的名词，大家或许并不熟悉。但只要提到SEGA的《梦游美国》、《VR战警》、《VR战士》、《死亡之屋》这些看家游戏，大家就再熟悉不过了。而Model2正是承载这些超经典游戏的SEGA 3D业务用街机基板。

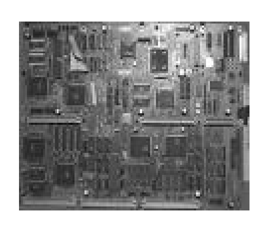


作为街机界王者的SEGA，虽然在家用机市场被任天堂和SONY拉下马，但其在街机业的霸主地位目前仍无法动摇！从第一块CG基板Model1开始，SEGA一直是最高技术力的代名词。每推出新一代基版，性能上都可以说是当时的顶峰。Model2基板作为SEGA的一代主力基板，不但拥有优越的性能，而且拥有一大批SEGA的看家游戏，但由于个人电脑性能的限制和SEGA超强硬件加密能力，Model2游戏一直属于模拟器可望不可及的禁地。

奇迹每时每刻都在模拟界发生，因为模拟器本身就是一个奇迹。从某国外著名模拟网站第一次放出让大家将信将疑的几张Model2游戏截图到现在，Model2正式开始模拟倒计时。

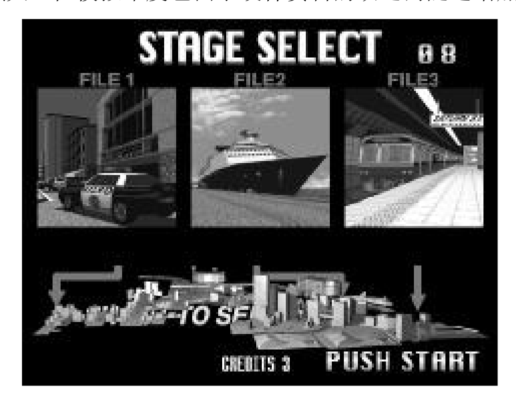


先让大家了解一下Model2基板的性能，Model2使用了Intel i960-KB的芯片作为主CPU，这是块25 MHz 的32bits RISC处理器，性能非常强劲。拥有8 MBits + 1 MBit的主内存，游戏容量则最大可以到720 MBits。另外3D处理方面，能每秒处理300，000个多边型，分辨率高达496x384，除此之外，板上还有一堆对性能加以增强的协处理器。



Model2除了本身外，另外有Model2A、Model2B、Model2C三种衍生基板。其区别在于基板的协处理器不同。硬件资料的严重不足是目前在Model2模拟中遇到最大的问题，特别是Model2A型基板，由于缺少富士通32bit TGP浮点协处理器的相关资料，导致模拟的多边型无法贴图。而Model2B和Model2C则因为有比较完整的硬件资料，模拟度相对Model2A高不少。

从Model2的硬件资料来看，其性能确实非常地强大，但模拟难度也由于硬件资料的缺乏而随之增加，



我们先来看看目前Model2基板的模拟进度。

模拟器方面

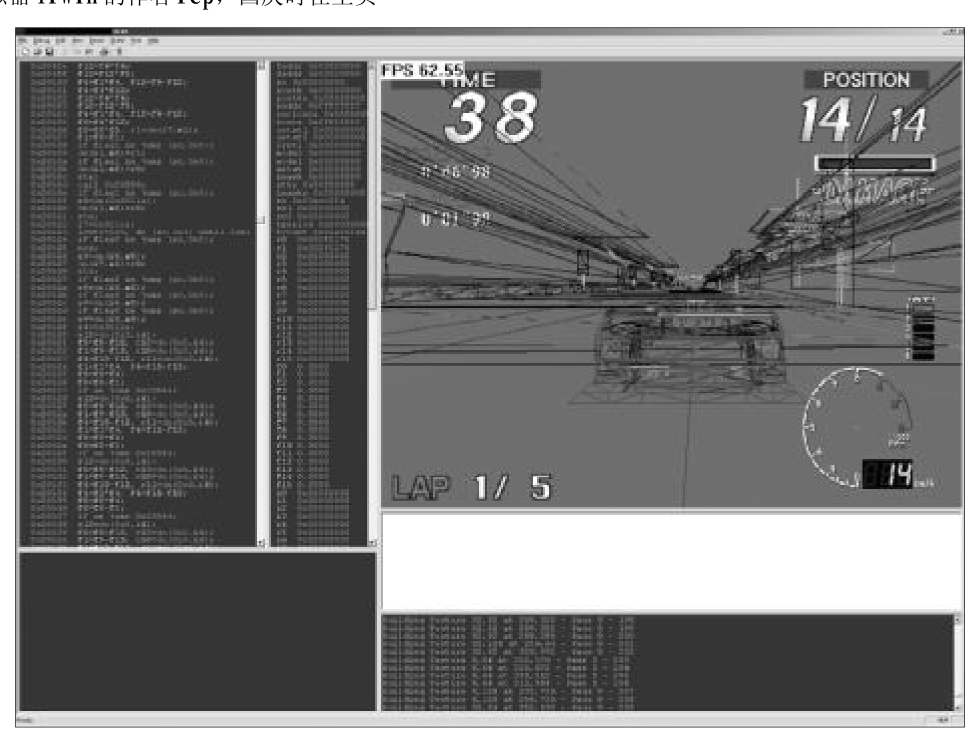
1、第一个Model2模拟器Virtua也发布了不少时日，在测试过程中，不少游戏都能秀出游戏开头，但离正常运行还有一段距离，而可以正常玩游戏又是另一回事，毕竟，有了开始。

2、虽然Nebula的作者ElSemi从未正式宣布自己正在攻克Model2模拟的难关，但Model2游戏在Nebula上运行的截图却频频在各大模拟网站出现，



ElSemi的实力是不容置疑的，所以，Nebula也是目前最受期待的Model2模拟器，或许就在某天，Nebula会再现其模拟PGM时的辉煌，为大家送上一份精彩的Model2大餐。

3、N64模拟器TrWin的作者rcp，国庆时在主页的某个地方放上了两幅Model2的抓图，这无疑是想告诉大家，自己正在进行对Model2的模拟，从截图的质量来看，主要问题仍然是那块富士通浮点芯片的资料缺乏，这是导致贴图错误的根源。



模拟界总有一些能创造奇迹的人，从Model2模拟的发展进度来看，玩到Model2游戏只是时间问题而已，只是到底要等多久。曾经有爱好者发电子邮件到富士通公司索要芯片资料，遭到拒绝是当然的：目前想让厂商协助一个仍处在灰色地带的东西，似乎还不现实。由于Model2强大的机能，既使模拟器能正常运行游戏，对电脑的配置要求也不会低，但这些都是后话了，一切尽在等待中……

ROM方面

Model2的ROM很早就已经出现在大家的面前，只是里面有许多是BAD DUMP。正确的ROM是模拟中不可缺少的部分，不过目前Model2的ROM似乎是最不用担心的，MAMEDev的专职Dumper：Guru目前正在进行一项Model2游戏的Redump计划，并在主页开设了Model2 Rom Dump进度页。以目前的进度来看，在能够正常运行游戏的模拟器出现时，游戏ROM里在我们的硬盘已经住了不少时间了(笑)。在这里再一次对Guru表示崇高的敬意！

下页附上我翻译的一份目前已知的所有Model2游戏列表，目的也很简单，让大家流尽口水！

游戏的英文名	游戏的中文名	目前状态	注释	截图
		Model2		
Daytona USA	梦游美国	已正确DUMP	SEGA两大招牌赛车游戏之一就是梦游美国；另一款是SEGA拉力	
Daytona USA : Turbo	梦游美国：Turbo	已经DUMP，但未测试其正确性	非官方的HACK版，加大了视野	暂无
Daytona USA : To The Maxx	梦游美国：To The Maxx	仍未DUMP	另一个非官方HACK版	暂无
Desert Tank	沙漠坦克	仍未DUMP	相对SSI地装甲元帅的系统高仿真度来说——沙漠坦克重在街机游戏的爽快感	
Virtua Cop	VR战警	已经DUMP，但未测试其正确性	世嘉光枪游戏的第一作	
		Model2A		
Manx TT	Manx超级摩托	已经DUMP，但未测试其正确性	全身热血沸腾、享受风驰电掣的感觉	
Moto Raid	摩托骑士	仍未DUMP	相对于MANX TT的风驰电掣的感觉，Moto Raid更重视游戏趣味性	
Pilot Kids	小孩飞行员	已经DUMP，但未测试其正确性	以趣味性和轻松的风格为特点的飞行游戏	

游戏的英文名	游戏的中文名	目前状态	注释	截图
		Model2A		
Sega Rally Championship	SEGA 拉力锦标赛	已经DUMP，但未测试其正确性	世界上操作感最好的拉力游戏，不管是飞扬的尘土，k甩尾的感觉，甚至赛道的颠簸几乎与真是没区别。	
Sega Rally Pro Drivin'	Sega 拉力高级赛	仍未DUMP	世嘉拉力的街机强化版	
Sky Target	青空猎杀	仍未DUMP	世嘉经典飞行射击游戏，与冲破火网类似	
Virtua Cop 2	VR 战警 2	已正确DUMP	VC 的第二作，这款游戏相信不用多作介绍了	
Virtua Fighter 2	VR 战士 2	已正确DUMP	第一个揉合Virtual概念与3D格斗的里程碑式作品，本作是系列的第二部	
		Model2B		
Dead or Alive	死或生	运行于A 板和B板，目前无法测试ROM 正确性	以众多可爱和漂亮MM 为卖点的游戏	

游戏的英文名	游戏的中文名	目前状态	注释	截图
Model2B				
Dynamite Base-ball 97	威力棒球97	已正确DUMP	使用了真实球队名称和资料的棒球游戏，操作感优良	
Fighting Vipers	格斗之蛇	仍未DUMP	SEGA的另一款3D FTG，相对VF更讲究爽快华丽的对战感觉	
Gun Blade NY	枪刃NY	已DUMP，但为坏的ROM	资料不详	暂无
Indy 500	印第500赛车	已DUMP，但为坏的ROM	速度感超一流的赛车游戏，临场感也非常出色	
Last Bronx/ Tokyo Bangaich	东京番外地	仍未DUMP	评价不高的3D FTG，人物持械格斗是其特色	
Pilot Kids	小孩飞行员	仍未DUMP	同Model2的相同作品	
Rail Chase 2	轨道车2	仍未DUMP	把赛车和射击结合的游戏	

游戏的英文名	游戏的中文名	目前状态	注释	截图
Model2B				
Sonic Champion/Sonic Fighter	索尼克格斗	已正确DUMP	模拟器上第一张图来自这个游戏，以SONIC为主角的对战格斗	
Super GT 24H	超级GT 24H	已正确DUMP	SEGA的另一款赛车游戏，与其它几系列风格迥异	
Virtua Striker	VR射手	已正确DUMP	非常优秀的3D足球游戏，VS系列的第一作	
Virtual On - Cyber Troopers	电脑战机	已正确DUMP	著名的双摇杆，3D空间机器人对战游戏	
Zero Gunner	零式枪手	已经DUMP，但未测试其正确性	模拟直升机在360度的拟真空间中射击	暂无
Model2C				
Behind Enemy Lines	敌后战线	已正确DUMP	资料不详	
Dynamite Cop	非凡战警	仍未DUMP	爽快的ACT	暂无

游戏的英文名	游戏的中文名	目前状态	注释	截图
Model2B				
House Of The Dead	死亡之屋	已正确DUMP	知名的以丧尸怪物为对手的光枪射击游戏，有PC移植版	
Power Sled	强力雪撬	仍未DUMP	体验极速的滑道滑雪，可两人一起游戏	
Sega Ski Super G	Sega超级G雪撬赛	仍未DUMP	资料不详	
Sega Touring Car Championship	Sega巡回锦标赛	已正确DUMP	以世界巡回赛车锦标赛为蓝本制作的游戏，有同名PC移植版	
Sega Water Ski	Sega水上滑板	仍未DUMP	体感类体育游戏	暂无
Top Skater	顶级滑雪	仍未DUMP	体感类体育游戏	暂无
Wave Runner	波浪骑士	仍未DUMP	驾驶水上摩托艇	



3D的狂想

——VIRTUAL BOY的故事及模拟





文：Emu-Zone/XJL



任天堂，任天的堂。

谋事在人，命运任天。自己付出百分之百努力，至于收获如何，任由天定，无怨无尤。

任天堂的社名早已蕴含着深远的寓意：成大事者，非大胸襟、大气度不能够。

要有笑迎一切逆流厄困的气概和坚韧，披荆斩棘、一往无前。

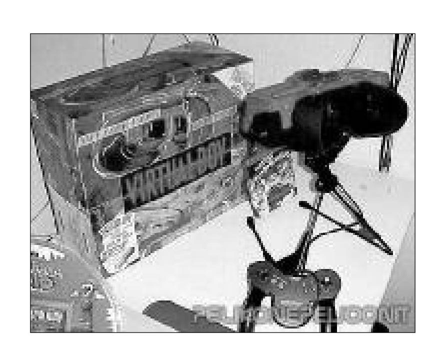
付出了努力，终不会白费。

天会为强者动容。

第一章　VB的故事

日本任天堂公司自从先后推出八位元家用游戏机Family Computer（FC）、8位元便携式游戏机Game Boy（GB）、16位元家用机Super Family Computer（SFC）力克了SEGA的Master System（SMS）、Mega Drive（MD）、Game Gear（GG）、NEC的PC-Engine（PCE）等机种，在世界家用游戏机市场一枝独秀、获取无可置疑的主导地位，成就了一代霸业，任天堂三个字也成为家用游戏机的不二代名词。

时间迅速的推移到了1994年前后，称霸多年的十六位家用游戏机SFC已经度过了鼎盛期，销售量呈现下滑的趋势。在高利润和缺乏竞争的驱使下，一些原本圈外的世界级厂商也非常看好家用游戏机市场这块大蛋糕，再加上部分老牌游戏机厂商产品更新换代，一时间如雨后春笋般地出现了3DO（PANASONIC）、SATURN（SEGA）、PLAYSTATION（SONY）、PC-FX（NEC）等多种32位光碟游戏机，宣告了家用游戏机进入“次世代”的白热化竞争。在PANASONIC、SONY这些动辄数万员工早已名震四方的国际化大公司的眼中，任天堂就像一个怀抱黄金走在街头的小孩子，人人都有抢夺的念头。虽然是初次涉足游戏机市场，但是终归是世界级厂商，出手自然不凡，32位游戏机普遍具有强大的运算能力、多达数百上千兆的游戏容量、鲜艳逼真的画面、长时间影片回放、基于POLYGON技术的三维图形、比美CD音质的游戏伴音等亮点，于硬件性能上较16位元、使用游戏卡的SFC有极大飞跃，只要有优秀的软件商支持，32位机上将会出现令人意想不到、革命性创新的游戏。在这些先进的32位光碟游戏机面前，SFC显得毫无还手之力，加上任天堂对游



戏软件开发商严苛的许可制度与次世代32位游戏机群对软件开发商加盟的宽松政策的鲜明对比，再有游戏软件开发商对于更好的硬件平台的高度向往，很多原本不得不效忠于任天堂王朝的优秀软件开发商纷纷判离SFC和任天堂，改而投向次世代32位机的怀抱。这使得本已显得老迈的SFC进一步加速了衰败。而更为糟糕的是，任天堂自己的SFC真正后续机种仍然迟迟未能发布。任天堂眼睁睁看着自己苦心经营十多年所一手创立的家用游戏机这片乐土的主导权被列强一点一点的蚕食着。就在这危急的时刻，任天堂发布了Virtual Boy。

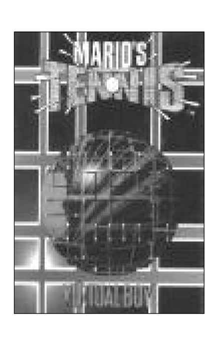


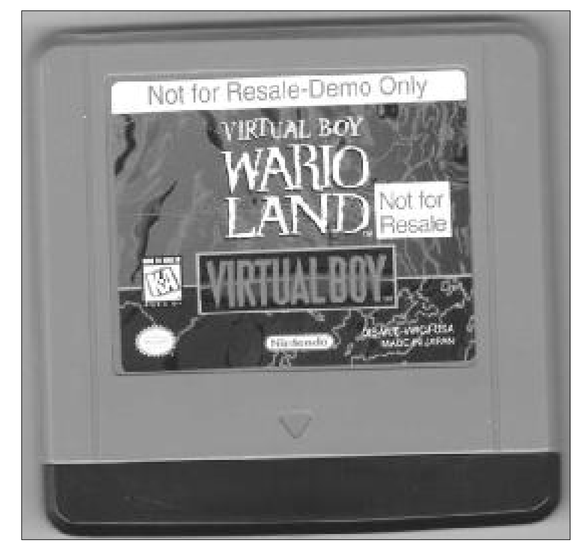
Virtual Boy（VB）也是具有32位处理器的游戏机，VB仍然采用卡带这种传统的软件载体方式，VB是自带显示系统的，无需外接其他显示设备就可使用。VB的出现是任天堂在危急关头不得已而派发的一支奇兵，任天堂希望突发奇兵解危难于既倒。VB的肩上至少担负着两个重任：一、在SFC已无可挽回的走向末路，而后续主力机种尚未出现的时候，以突如其来的VB牵制势态迅猛但羽翼尚未丰满的PlayStation（PS）、Saturn（SS）等32位主机的发展；二、重视与发展前卫技术，为便携式游戏机探寻未来的方向。SFC已不行了，N64还遥遥无期，在这段真空里，如果任由PS、SS发展，首先将会迅速夺走SFC的生命，其次将会给未来N64的问世造成极大的阻碍。任天堂社长山内溥寄厚望于VB,任天堂社内还有另一个人对VB抱有更大的期望，此人就是大名鼎鼎的曾经设计开发出GB、人称“GB之父”的横井军平。横井军平是任天堂技术三杰之一，任天堂社长山内溥的重臣。一九八八年，横井军平凭着自己对电子产品、对游戏的热爱和独特的理念与视角开发成功便携式游戏机GB，并压倒性地取得便携式游戏机市场的霸主地位。GB的问世克制和消耗了给FC以很大冲击的NEC PC-Engine等游戏机的力量，为迟迟未能完成的FC后续主力机种SFC的研制开发赢得了宝贵的时间，丰富了任天堂的产品线，极大增强了任天堂的综合实力，而横井本人则因此成为任天堂一大功臣。到了一九九四年前后，由于各种原因，GB的市场逐渐下滑，横井军平开始考虑以新产品来代替问世已超过五年时间、略显疲惫的GB了。横井军平注意到了当时较为热门的新兴技术“VIRTUAL（虚拟成像)”，并感觉到未来的个人便携式娱乐设备应该是基于VIRTUAL的。所谓“VIRTUAL技术”其实是一种高科技的视觉技术，简单说就是让使用者感觉到完全的身临其境，当使用者戴上专门的VIRTUAL显示设备，眼前会出现扑面而来、伸手可及的景物，VIRTUAL设备将使用者的可视范围完全占据，所以使用者的目光与外界环境彻底隔绝，因此可以整个身心的投入到VIRTUAL设备所描画出的虚拟世界中，如果使用者转动头部，改变视线，那么眼前的景物也会随之相应变化，如果使用者做出向前走的动作，那么眼前的景物就会逼真的向后退去，通过VIRTUAL设备所看到的、体验到的一切都仿佛真实的世界，这有些类似于观看立体电影，不过立体电影的画面不会因为观众自己转移视线而发生相应的变化。横井军平和庆应大学的技术人员合作利用虚拟成像这一新技术开发VB。最初设计的VB主机体是头戴式，外形就像一个超厚超大的墨镜，并完全应用VIRTUAL技术，随着研发的不断深入，横井发现VIRTUAL是一项成本高昂的技术，以当时的条件和工艺不可能生产出价廉物美的家用型真正意义上的VIRTUAL设备。于是为了压低成本，在VB正式发售的半年之前，任天堂方面宣布取消VB原先公布的头戴式设计，改为置于桌面使用，并且放弃彩色显像改为采用了廉价的红色单色LED（主动发光式）板作显示屏，这意味着VIRTUAL BOY采用的VIRTUAL将不可能是完全的VIRTUAL技术，VB的画面将不会随着使用者头部的转动而实时的相应改变，而且将头戴式使用改为置于桌面使用完全违背了便携式主机的初衷，任天堂内部骨干宫本茂、竹田玄洋等都对VB计划的可行性表示怀疑。但是出于对横井军平的绝对信任和深切感受到来自次世代32位主机对SFC及尚在开发中的N64的强大压力，任天堂社长山

内溥最终决定实施“VB”这个建社以来争议最多的计划，1994年11月15日任天堂初心会上，任天堂官方正式发布了即将推出VB的消息。其实横井军平对于VB作出这些规格改变是无奈的，也是现实的，毕竟游戏机只是用来玩的东西，价格方面不能不加以限制。有意思的是，VB的中央处理器竟然是“废物利用”的！任天堂在过去开发SFC的时候，联合了业界技术的老大SONY，为了在SONY的技术支持下尽快研制SFC而不得不接受了SONY方面提出的一些苛刻条件，包括“SONY有权自行生产未来对应SFC的专用CD-ROM系统‘PSX’并可自行制定其规格”等，SONY提出这一条件的真正目的是企图利用对SFC专用CD-ROM格式的制定逐步把任天堂的市场完全地接收过去，SONY内部为SFC专用CD系统制定了名为“PS1”、“PS2”两种互不兼容的格式，任天堂生产的PSX只能使用PS1单一格式，而SONY生产的PSX就可以同时兼容这两种格式，一但条件成熟SONY就可以把市场完全过渡到PS2格式以取代任天堂，这对于完全没有游戏机方面经验的SONY无疑是切入游戏机市场的一条捷径。而任天堂洞悉了SONY的不良居心，硬是采取各种手段，最终让PSX计划胎死腹中，以粉碎SONY的阴谋。但是这样一来，就造成任天堂原本为生产SFC专用CD系统PSX而向NEC定购的百万枚NEC V810处理器的浪费。世事难料，没想到这批大量库存的CPU最后竟然死而复生般地应用在VB上，即可废物利用清空库存又可降低VB的成本，是一件非常巧妙的事情。



一九九五年七月二十一日，饱含着横井军平创新理念和山内溥的殷切期望的首批七十万台VIRTUAL BOY上市销售，售价一万五千日元，同时发售对应游戏软件十种。最终上市的VB极具个性，具有一颗运行在20MHz的32位元精简指令集中央处理器V810上、1M Byte的Dram、240KB显存和可产生6通道PCM的16位立体声音效系统，自带解析度384X224的红色LED显示屏，还有一只特殊设计的左右手均可控制方向与发射的对称式六键手柄。尽管采用了32位处理器，但是因为自身并不完善的VIRTUAL效果、单调的色彩、使用卡带造成游戏容量的受限、过于超前的设计与观念得不到公众的广泛接受度、缺乏有实力的软件商支援等等众多不利因素，VB并没有出现象任天堂所希望的那样的热销。市场是无情的。在全世界都为SONY的PS、SEGA的SS等次世代机绚丽的画面、惊人的三维图像、震撼的动画回放效果所瞠目的时候，单单强调立体感体验、将整个游戏完全建立在虚拟感觉之上的VB的出现显得并不合时宜。在发售四周后，当零售商发现还有一半的VB仍然停留在货柜和库房中无人问津的时候纷纷采取打对折抛售及停止进货等对应措施，三个月后日本著名的游戏权威杂志FAMI通也宣称“VB已死亡”！终于在1997年，VB正式发售之后仅仅一年多，任天堂官方正式宣布放弃对VB的支援，这部前卫的主机在有限的一年多生命里，总共只发表了22款对应游戏，另外还有几款来不及发布的游戏。任天堂期望能拖延





SONY PS、SEGA SS等32位主机攻势并创造纯利八百亿日元的计划完全失败。作为VB计划总负责人的横井军平因此含恨引咎离开了辛勤奋斗数十年并深深热爱着的任天堂，自创了コト会社。1997年10月4日，一场车祸不幸地夺去了横井军平的生命，整个游戏业界为之震惊，而在横井内心世界真正所期望的VB到底是怎样的也永远成为一个不解之迷。

第二章、VB 的模拟器

VB 是一款失败的主机。来也匆匆、去也匆匆。留给人们的只有感慨与模糊的回忆，随着时间的推移，VB 越来越被人们所淡忘。弱势的主机自然也令其在模拟器界的地位同样弱势。VB 的模拟器数量非常少，公开发布的只有REALITY BOY、RED DRAGON 、VIRTUAL-E 等三四种，除了RED DRAGON 在2002 年4 月11 日又进行了一次版本升级之外，其它的早在两、三年前就停止了版本更新，并且没有一种VB 模拟器的开发和模拟程度能够达到同样是任天堂产品的FC、GB、SFC、N64、GBA 等模拟器那样的高度，这与VB 主机本身的失败有着直接的关系。

模拟VB 从某种角度来看有别于模拟其他机种，因为VB 的真正精髓在于它的立体视觉感受。这种立体感必须要使用者亲自体验才能了解，光靠语言的描述是无意义的。如果一个VB 模拟器开发到已经可以运行VB 游戏并且可以操控、正常回放伴音，不会发生退出、死机、系统崩溃等等各种故障的时候，离成功还差很大一步！如何在普通电脑显示器上忠实地再现出令人惊叹的立体感才是VB 模拟器的关键。VIRTUAL-E 的界面设计第不错，虽然可以运行部分商业VB 软件，但是它不能重现VB 的立体感，只能以普通方式运行VB 游戏，可怕的CPU 占用率也让人很难接受。REALITY BOY 的最新版本是2000 年4 月发布的0.70 版,这是迄今为止最好的VB 模拟器,通过它,我们不仅可以运行DEMO 和商业游戏软件,还可以在电脑显示屏上获得不错的虚拟真实立体感受，并且REALITY BOY 在纯DOS 或WINDOWS 的MSDOS 方式中都能够很好运行。



从网络下载REALITY BOY 0.70（本期光盘已经收录），文件名为RBOY.ZIP,解压缩后得到四个文件,包括一个说明文档、一个DOS 保护模式内存管理软件Cwsdpmi.exe、Reality Boy 主程序RBOY.EXE 和一个用来测试的DEMO ROM TEST1.VB。将所有的VB ROM 和REALITY BOY 模拟器放在同一个文件夹中，以命令行的方式输入: rboy <rom_name> [-optins] 就可以运行游戏了，对应不同的游戏，只要将 <rom_name> 这一项更换成各个游戏ROM 的文件名就可以了，而[-optins]则是调整REALITY BOY 各种功能的参数。REALITY BOY 支持的功能很多，美中不足的是REALITY BOY 是FOR DOS 的软件，而且没有操作界面，所有的设定必须通过命令行的方式输入。

REALITY BOY 大致上有如下参数可供选择:

参数	可调节范围	功能说明
-display	320，640，640v2，800，800v2，1024，1024v2	这是用来调整屏幕解像度的参数，默认为640x480
-dspmode	normal，red_blue，interlace，over_under，side，cscope	这是控制REALITY BOY 是以普通方式还是以立体方式来显示游戏画面的开关，默认为普通方式显像 选择red_blue 则游戏画面将以支持红蓝眼镜的方式来显示，配合红蓝眼镜就可以体验到立体感 选择Interlaced 则游戏画面将以支持shuter（液晶振荡开关模式）模式立体眼镜的方式来显示
-frmskp	0 至9	这是控制帧跳率的参数
-pallet	normal，red，rb，rg，rbg	红蓝眼镜色彩控制参数，有普通、红、红 - 蓝、红 - 绿等选择，可配合下面的亮度参数使用，默认是普通方式。
-brite	0 至127	亮度调节参数，用于调节游戏画面的亮度，特别是当使用红蓝眼镜的时候往往因为感觉画面偏暗而需要增强亮度，默认为64
-flip		改变游戏画面立体深度感的参数，游戏进行中通过键盘'[' 和 ']'来控制

REALITY BOY的键盘设定:

'P'：自动截取游戏画面并存储为BMP格式

'['或']'：改变游戏画面立体深度感

'0'-'9'：改变游戏跳帧率

'Q' 或 <Esc>：退出模拟器

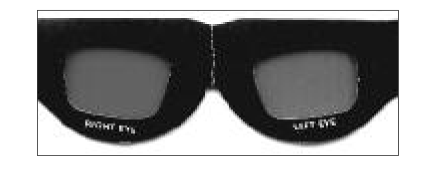
E,C,S,F：VB控制手柄左十字键

V,B,N,M：VB控制手柄Sel,Start,B,A钮

I,'<',J,L：VB控制手柄右十字键

G,H：VB控制手柄L,R钮

如果忽略所有参数来运行VB模拟器REALITY BOY，那么我们将在电脑显示器上看到黑白的画面，并且没有丝毫的立体感。为了真正体验VB的精髓，必须加上必要的参数来运行模拟器，并配合使用立体眼镜。最合理的解决方案就是通过参数设定模拟器以红蓝眼镜方式来显像，因此我们一定要有一付红蓝眼镜才行。红蓝眼镜是可以获得立体感受的最简单易行、最经济的方式了，在材料齐备的情况下，我们可以几分钟之内制作一付红蓝眼镜，而且几乎不花钱。通过红蓝眼镜观看立体画面的原理很简单：我们把画面中需要呈现立体感的物体用红色和蓝色分别印刷各一遍，并且两次印刷的图案不要完全重合，给它们留一点距离，就像电视机出现重影那样。红蓝眼镜的红色镜片将阻挡蓝色的图像，蓝色镜片则会阻挡红色的图像，这样两眼看到的同一个物体就会是来自不同位置的两个图像，大脑则会被欺骗将一红一蓝两个图像合成为一个物体并感受到立体空间感。请注意，这可不是真正的VB主机所采用的立体成像方式！！而是模拟器作者为了在普通显示器上也能够感受到VB的立体图像所采取的投机方法。REALITY BOY还支持其他方式的立体成像原理，但是因为普通玩家在家中不易达到所要求的条件，故此处不作相应介绍。通过红蓝眼镜，已经能够清楚的感受到VB的魅力之所在，比如在玩玛利奥网球的时候，可以明显的感到网球向我们的脸飞来；insane mouse mansion游戏中，我们也能感到自己正往屏幕的深处走去，真的很好玩！具体的感受，还是留给玩家自己去体会吧！



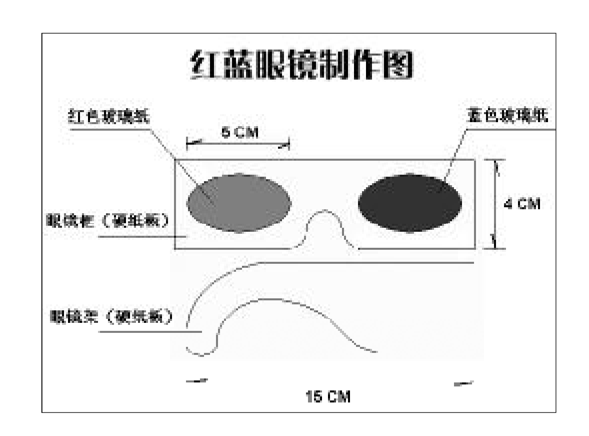




如果我们选择以红蓝眼镜方式运行一个叫做BALL的VB游戏，画面解析度640X480，亮度值70，并设定帧跳率为2以加快游戏运行速度，那么应该输入这样的一行命令：

rboy ball.vb -dspmode red_blue -pallet rb -frmskp 2 -brite 70

那个叫做RED DRAGON的VB模拟器其实是HACK的REALITY BOY，相当于给REALITY BOY加上一个具有操作界面的前端程序，可以摆脱REALITY BOY必须命令行输入的烦恼，此外也许还有一些细小的改进吧，如果怕使用命令行，不妨可以改用RED DRAGON。本期光盘中特别收录了四款VB模拟器和全部的三十七个VB ROM。

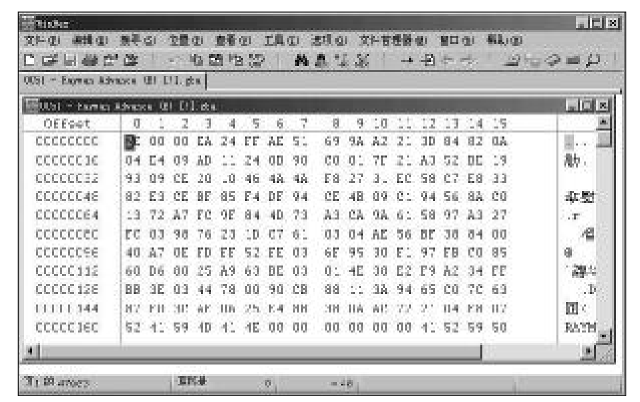


让你的GBA烧录卡装进更多游戏

随着价格的不断下降，功能的不断完善，越来越多的人购买了GBA烧录卡，毕竟在真正的GBA主机上玩游戏的感觉要比通过模拟器运行爽得多了，甚至连一些用模拟器运行感觉很垃圾的游戏在GBA主机上也变得很有趣味。便携的魅力是无穷的，可以随时随地尽情享受游戏的乐趣不正是真正Game Fans的追求吗?

基本上目前国内GBA烧录卡的主流是128M的，同时有很多朋友还在使用64M的烧录卡，虽然单论功能并没有什么太大不妥，但是受容量的限制，总是不可能装入更多自己喜欢的游戏。而且烧录卡制作合卡是通过增加一个Boot Menu，而BootMenu本身还要占一定的空间，大约在32KB左右，所以造成128M烧录卡仅仅能装入3个32M游戏或1个32M加1个64M游戏，而如果是64M的烧录卡那就更加地捉襟见肘了，那么有没有办法让烧录卡装进更多游戏呢?

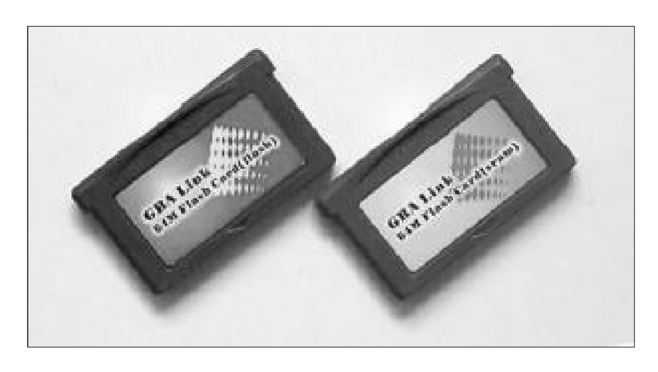
其实我们通过十六进制文件编辑软件就可以轻松地实现这一愿望。这里先要解释一下为什么GBA游戏的容量总是32M、64M、128M等那么几种?为什么就没有55M、68M这样的容量呢?其实每款GBA游戏的真实容量都不相同，这和天下绝对没有两片完全一样的叶子是同样的道理，不过GBA游戏是以卡带的形式生产、销售的，如果拆开卡带的外壳，我们将一眼就能看到游戏卡电路板上最显眼也最重要的芯片——ROM，ROM全称“Read Only Memory”，意指此种存储器只能被读取数据，而不能够写入数据，其实并非不能够写入，否则怎能用来存储游戏程序呢?只不过ROM是一次性写入就不能够再改写了。游戏卡生产商把游戏程序写入Rom中制成游戏卡销售，而ROM本身也是商品，ROM的生产厂家针对各种不同的应用生产



图一



图二

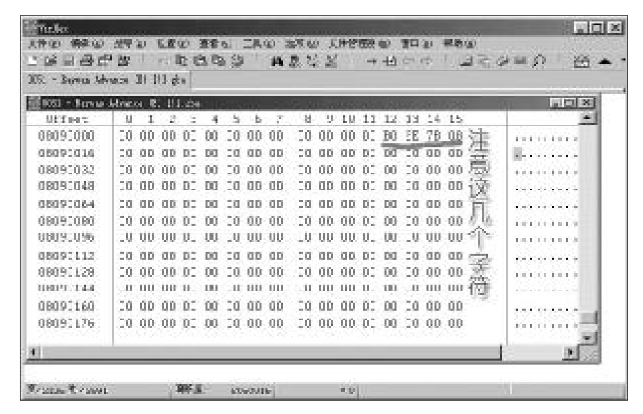


出容量不同的各种型号产品投放市场，有32M的，也有64M的、128M、256M，甚至更大对于实际容量小于32M的游戏，将会被装入32M的ROM芯片中，而超过32M却又小与64M的游戏就会被装入64M的ROM芯片中，可想而知，其实没有哪款游戏是能够真正充满ROM的，总会剩下一块或大或小的空间。而当这些游戏最后被Dumper录制出来的时候，录卡机把ROM芯片中固化的游戏卡全部程序和最后剩余的那块空间全部录出来，生成一个体积和ROM芯片的标定容量完全相等的文件，这就是我们模拟器界常说的ROM 文件了。

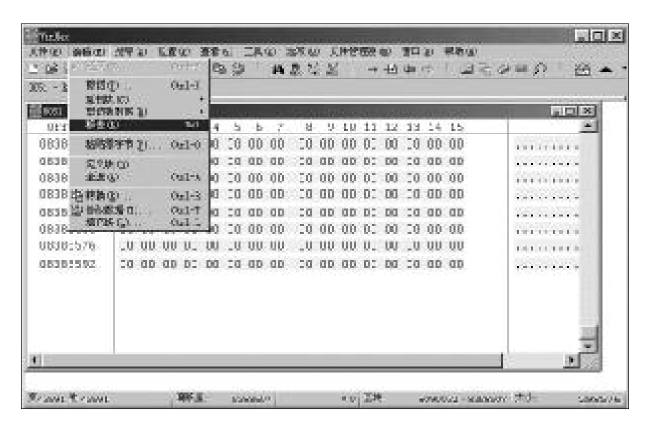
由此我们可以明确地看出，我们手中的几乎每一款GBA ROM文件的结尾处都会有一段是空白的，只要将这段空白的数据删除，既能够保证游戏数据的完整性又能够缩减ROM文件的大小，进而可以在容量有限的烧录卡中装入更多的有效数据。

较好的16进制文件编辑软件有UltraEdit和WinHEX等，这里我们以WinHEX为例来介绍如何删除ROM文件最后的那段空白地带。首先运行WinHEX，并打开一个GBA ROM文件（如图一），然后拖动所打开的ROM文件窗口右边的滑杆到文件的最末端处（见图二），可以看见很多的排列整齐的“00”，这是该ROM文件的十六进制代码，“00”（或者“FF”）就是没用的空白地带了。再次将滚动条往上方缓缓拖动，并且注意观察那些排列整齐的“00”（或者”FF”），直到十六进制代码中出现任何“00”（或“FF”）以外的字符（见图三），选择从刚刚出现其它字符的那一排往下数第二排直到文件最末端的全部十六进制代码，然后进入编辑菜单并选择“移去（见图四)”，这时WinHEX软件会提问“移去当前的块将减少文件的大小，继续吗？”，选择确定后，刚刚选中的那部分空白数据就被删除了，最后进入文件菜单，选择“另存为”，将删减过的文件重新命名并存储，存储下来的文件会小于原来的文件并且能够百分之百的正常使用。

按照这个方法，我们可以轻易地缩减GBA游戏ROM文件（其他机种的游戏ROM也是一样的道理）的体积，尽可能地压榨烧录卡的每一丝空间！



图三



图四

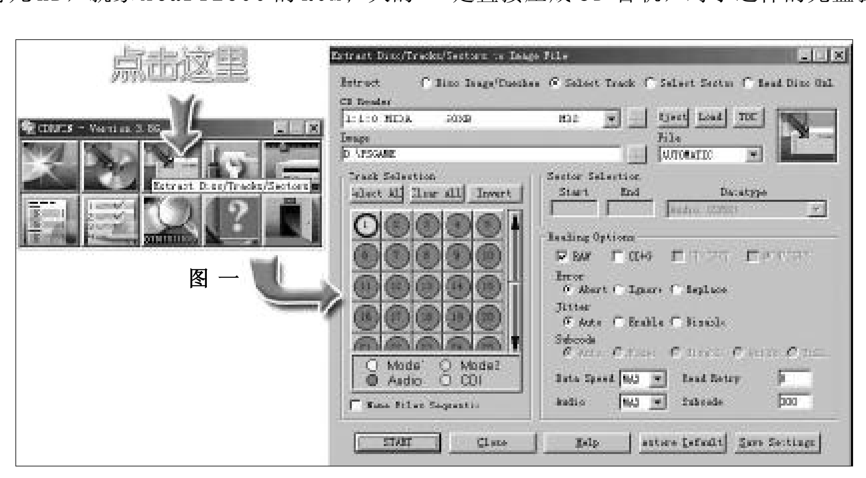


关于制作PS迷你版游戏的探讨

在我们这个世界中，万物都要遵循生、盛、衰、亡的客观规律。即便曾经强大到如日中天的PlayStation，如今也已英雄迟暮、垂垂老矣，蹒跚的步履正一步步迈出舞台。但是事实终归是事实，谁也不能否认PS昔日的辉煌，一代霸主虽然老去，却留下了数以千计、浩如烟海的PS游戏。PS游戏机采用CD-ROM光盘作为游戏的载体，基本上每个游戏就是一张光盘，有的大容量游戏甚至动用多张光盘。作为一个游戏收藏爱好者，收集全部的PS游戏一直是最大的心愿，但是想归想，作起来可就十分的困难，几乎是不可能完成的任务！因为PS游戏采用了光盘格式，那么简言之收藏一百个PS游戏至少需要收集一百张光盘，而如果想收藏一千个PS游戏，真不敢去想象；其次因为光盘容量目前看来还是太大，至少对于网络传输来说是这样，如果想通过网络下载或相互传输光盘的镜像文件交换游戏也不是件容易的事情。同样是游戏机，收藏那些使用游戏卡的机种的游戏相对就简单多了，因为游戏卡带的ROM文件通常不太大，小的只有几KB，就象Atari2600的ROM；大的也不过几十MB，比如N64的ROM或者NEO-GEO的ROM，这样的容量在我们能够接受的范围之内。那么我们能否让PS游戏光盘的ISO镜像文件变得小一些，让收藏PS游戏更加可行一点呢？

网上很多地方都有PS迷你版游戏下载，所谓的迷你版其实就是把PS游戏的音乐、动画等与游戏主程序运行关系不大却很占地盘的部分去除，剩下真正的游戏部分相对于原版光盘就会小很多，而且仍然可以正常运行，我们把这样的经过删除音乐和动画及其他一些不重要的文件之后仍然可以正常执行的PS游戏叫做PS游戏迷你版。PS迷你版对于硬件PS主机来说其实没有什么意义，它只适合应用在各种PS模拟器上。绝大多数的PS模拟器都支持读取PS光盘的镜像文件来运行游戏。已制作成迷你版的镜像文件虽然删除了音乐、动画等等文件但是仍然保持了和原版光盘同样的格式和结构，因此才有可能正常运行，制作迷你版有特殊的方法，如果只是简单地把PS原版光盘中的部分文件直接删除，那样经过删改后的游戏是无法运行的。

PS光盘里音乐的存在方式一般分为两种，一种是直接压成CD音轨，对于这样的光盘我们甚至可以把它置入CD唱机中来播放音乐；另一种是以文件的形式存在，类似于电脑的WAV。需要说明的是，去除音



图一

轨的迷你版的制作方法不是我们探讨的主要对象，去除音轨是最简单的，只要在用CDRWIN制作PS光盘镜像的时候，选择“Selection Track”即以轨迹方式制作镜像，然后忽略所有代表音轨的红色圆圈，单选第一个绿色的圆圈，然后制作就可以了，参见图一。所有的选项可按照图一的样子来设定，只要在CD Reader与Image两栏中填入适合你自己计算机的选择就可以了。我们要探讨的是如何将PS游戏光盘里的音乐、动画文件去除。有的朋友喜欢用零字节的同名文件替换原来的音乐和动画，然后用专门的工具重新制作成镜像文件，这种方法做出来的迷你版虽然体积很小，但是成功率不高，很多游戏用这个方法制作迷你版后运行失败，因为这里提到的所谓专用工具是一个很老的PS光盘制作工具，而后期的PS游戏的光盘格式发生了很大的改变，该工具已经不能应付了，所以也不是这里要谈论的。我们今次的重点是如何把迷你版的体积在高成功率的要求下尽量缩小，呵呵。好了，还是赶快投入到PS迷你版制作实战中去吧。

请准备三款软件：CDRWIN、ISOBuster、WinHEX。这几款软件并没有特殊的版本号要求，只要使用比较新的版本就可以了。首先将要制作迷你版的PS游戏光盘放入光驱，我们随机抽取了一张Duke Nukem - Time to Kill的光盘，运行CDRWIN，进入“Extract Disc/Tracks/Sectors to Image File”，我们就会看见制作镜像文件的操作界面了，如图二，在这里我们可以看出，这张光盘是不带有音轨的。打开ISOBuster，开始分析这张光盘，在ISOBuster的操作界面，我们将会看见如图三的情况，点击“LBA”，让光盘中的文

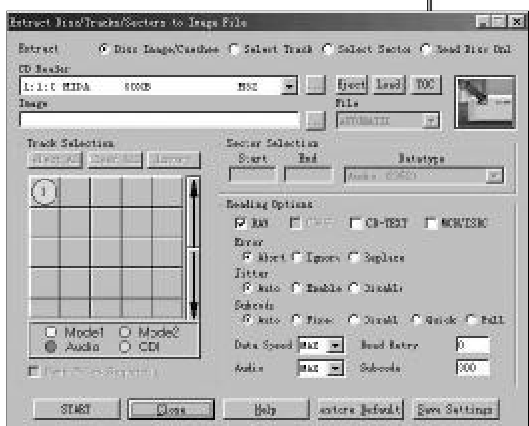


图三

件列表按照逻辑块地址（logical block addressing）来排序，就会看见图四的情况。光盘中的文件总是有自己的固定位置的，虽然在文



图四


图二

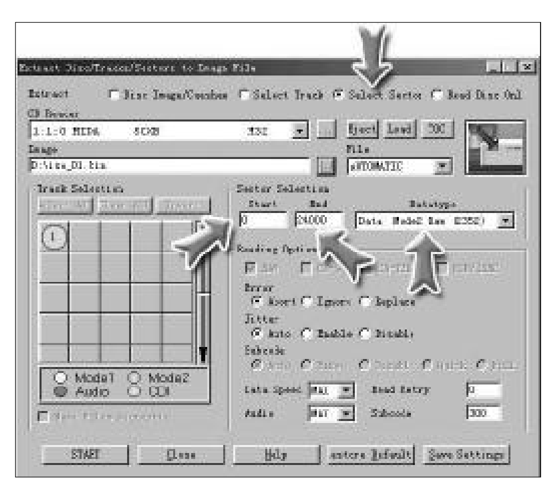
件列表中可以按照字母顺序、文件大小、更新日期等等方法来排序，但是各个文件在光盘上的物理位置是不变的，就好像城市里一幢幢房子，虽然地址可以重新标注，但是房子总是不会移动的。我们按照LBA来排序的时候，就能看见每个文件在光盘上的真实位置。一般来说，PS光盘中的动画都是以 STR， MOV 等作为扩展名的，多放

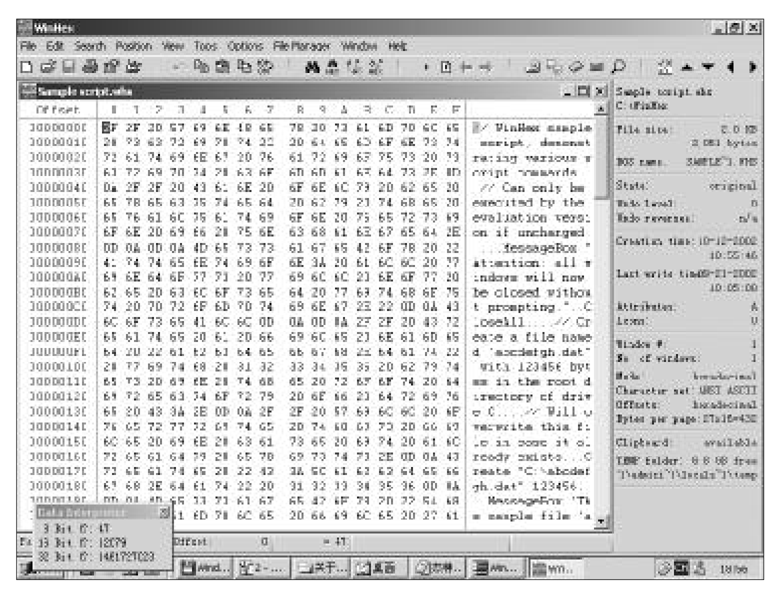
于**光盘根目录中**，也有存放于 MOV， MOVIE， FMV 之类的文件夹里面的，有时候也会是以STR.01、STR.02、STREAM.DAT之类方式来命名的，我们在凭经验吃不准某个文件是否为动画文件的时候，可以利用一些PS媒体播放器，如PSX Multi Converter等来检验一下，这些PS媒体播放器的使用方法都不甚复杂，恕此处不赘述。至于音乐文件，一般是以 XA、STR、BGM等作为扩展名，文件也多存于根目录，或者 XA，BGM之类的文件夹中，有时也以 XA.*、BGM.*、MUSIC.DAT等方式来命名，同样可以利用PS媒体播放器来检验。图四中的文件夹<MOV>、<SOUND>、<SOUND2>就是存放动画和音乐的了，其它的文件和文件夹则是有关游戏主程序的。当我们基本确定哪些文件是需要去除的动画和音乐之后，就要开始记录这些文件各自的LBA地址了，在图四中我们可以看出，存放动画的文件夹<MOV>的起始LBA是24001，紧接的文件夹<SOUND>的起始LBA是122831，所以<MOV>的结束点LBA就应该是122830，我们双击<MOV>，进入这个文件夹，观察其中的所有动画文件，以检验是否122830真的是全部动画文件的结束点LBA（见图五）。图五



图 五

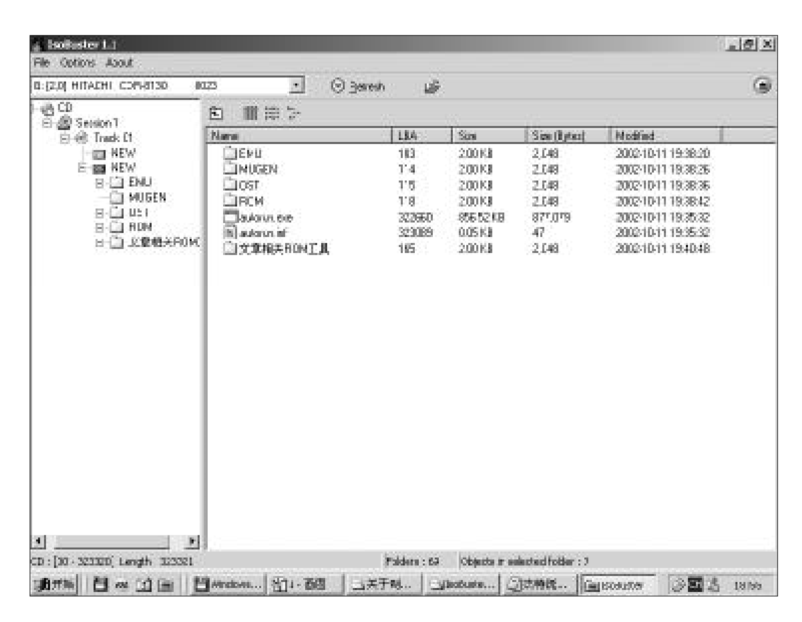
中的全部*.STR文件就是进入<MOV>文件夹之后所看见的全部的动画文件，按LBA升序方式排列，我们看见排在最后的一个文件VICTRYB.STR的起始LBA是121728，而该文件的字节长度是2258944，按照1KB=1024byte计算得出该文件的大小以KB计算应为2206 KB，而每2KB就要占用一个逻辑块，所以该文件要占用1103个逻辑块，那么该文件的结束点逻辑块地址就应该是122830，这个LBA正好和我们之前的推断相吻合，至此可以断定LBA 24001至122830之间的数据就是全部的动画文件，同理计算出LBA 122831至175344之间的数据是全部的音乐文件，由此我们看出，只要将从LBA 24001一直到175344之间的全部数据清除，就实现了这张光盘的Mini版制作。接下来，就要用CDRWIN来制作镜像了。打开CDRWIN， 进入“Extract Disc/Tracks/Sectors to Image File”并选择正确的光驱盘符，将会看见如图六的界面，请特别注意箭头所指选项要按照图六的范例来设定，其他的选项也应按照图六来设定，至于光驱盘符和预设镜像文件存储路径与存储文件名请根据具体情况来选择。按照图示设定好后，点击START，就将生成这张光盘的逻辑块0到24000之间的全部文件的镜像，并且能够保持原光盘的格式，我们按照图六的设定来操作将生成一个Iso_01.Bin的文件。我们知道LBA 0到24000之间都是游戏的主程序部分，动画和音乐在LBA 24001到175344之间，我们依照生成Iso_01.Bin的方法，再制作出LBA 24001到175344的镜像文件Iso_02.Bin，请注意要把“Sector Selection”的Start点和End点，分别换成24001和175344。然后我们再用同样的方法生成LBA 175345到191079之间数据的镜像文件Iso_03.Bin，而Iso_03.Bin就是这张光盘剩下的最后一部分文件的镜像了，





191079在图四中并不存在，这个数字是根据这张光盘上LBA位置最后的一个文件CDFIX.DAT的起始点LBA和文件大小推算出来的。到此，整张光盘的镜像文件都制作了，只不过是分为几个部分的，如果此时把这三个文件按照顺序组合成一个完整的文件，那就是该光盘的完整镜像文件了，可以在任何支持镜像文件读取的PS模拟器中正常运行。下面就开始进入去除动画和音乐的步骤，通过上面一步步的工作我们知道Iso_02.Bin其实是包含了全部动画和音乐的，我们只要用一个和Iso_02.Bin的字节数完全一样的空文件替换它，实际上就去除了动画和音乐，经查Iso_02.Bin的字节数为355961088，运行WinHEX，新建一个大小为355961088字节的文件，注意不要对文件内容作任何输入和改动，并存储为Iso_02A.Bin(此文件名也可任意命名)，此文件即为一个空文件，注意这个步骤的操作时间可能较长，因为硬盘要进行大量的读写操作。切换到MS-DOS方式，进入存放着Iso_01.Bin、Iso_02A.Bin、Iso_03.Bin等文件的目录中，命令行输入Copy /B Iso_01.Bin+Iso_02A.Bin+Iso_03.Bin Iso.Bin，漫长等待之后，我们终于得到去除了动画和音乐的完整PS光盘镜像文件Iso.Bin。在刚才的步骤中，我们已经用空文件替换了动画和音乐的镜像，并合成了完整的光盘镜像，经过PS模拟器检测，这个镜像文件是可以模拟运行的，虽然它的体积和由光盘直接生成的未经去除音乐动画的镜像文件相比并没有缩减，但是如果我们用压缩软件对其进行压缩，将会发现它的压缩后的体积比未去除音乐动画的镜像压缩后的体积要小得多的多！因为这个迷你版中有相当一部分是我们人为换成的空文件，压缩软件可以把这部分空文件的体积压缩到几乎消失的地步，呵呵！经过上面所有的步骤和努力，我们成功制作了一个PS游戏的迷你版，这个迷你版用空文件替换了全部的音乐和动画，不但压缩后的体积非常小（迷你的真正要义所在），而且保证了高度的成功率，上面介绍的是制作PS游戏迷你版的一种方法，其实任何一种制作方法都不能保证百分之百适用于所有PS游戏，在实践中还是会发现一部分PS游戏用这种方法来做迷你版就是不行，更好的方法将会在我们不断实践和探索中得到……

本文介绍的三个软件已附录到本期光盘里。



火热~Emucheat最新版测试上手报告

文/Emu-Zone：ASH

火热，火热。Emucheat最新版本测试上手报告和大家见面了。Emucheat是集众家修改器、作弊工具之大成，完全满足了当今所有流行模拟器的作弊需求，充分发挥网络优势，无限增加的作弊代码（详见：EmuZone游戏修改论坛），是个人单机作弊，网络集体作弊的最佳选择！请喜欢作弊的朋友同笔者一起来探索使用Emucheat作弊的精彩之处。

初识Emucheat

对于Emucheat的第一印象当然是它的操作界面。整体看上去，Emucheat的界面绝对经过专业人士设计，按键摆放合理大方，似有大家风范。Emucheat的“作弊代码应用”的控制界面分为游戏名称选择、游戏描述、锁定范围和模拟器选择几大部分。右边的Emucheat作弊控制面板也清楚地划分了区域，让人一目了然。



最值得一提的是：模拟器选择区域，为了方便玩家使用，Emucheat对每个支持的模拟器的图标都进行了抓取，使人一下子就知道当前所使用的是对应哪种模拟器的作弊程序（相应的模拟器图标会凹陷下去）。



接下来，我的视线转移到了“作弊代码查找”控制界面，看上去也是同样的简洁明了，有点类似早期的游戏修改工具的界面，可以看出作者是一位经历过DOS时代的程序员，给人一种平静中却蕴藏强大能量的感觉。



细看Emucheat

仔细观看下Emucheat的功能绝对非同小可，单说对模拟器的支持一项，就是其它同类工具难以企及的。它包括对：Finalburn、Winkawaks、Calice32 0.54、NeoRAGEx、Nebula、Callus95、Mame、Mame32、NMAME X II、Raine、NeoGeo CD、Modeler 0.93a、Namco System 11、Impact、Zinc 0.50、MagicEngine、VisualBoyAdvance、VGBA 1.1r、BoycottAdvance、NGPocket、NeoPop、Cygne、WSCamp、REW 0.12、

VisualBoy V1.4.12、SMYGB 0.20、Gens、Smynes、VirtuaNes、NesterJ、RockNESX 2.0 bate3、FCE Ultra、Famtasia、Snes9XW、Zsnesw、SNEShout、ePSXe、Cvgs、Project64 Version 1.5、Nemu64 V0.7、UltraHLE64 V1.00和Yame的完全支持。

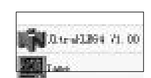












不仅如此，Emucheat还具备两个非常有创意的增值使用功能，这些功能都摆放到了右侧“控制面板”中。例如：玩家可以自己抓取游戏中的图片，放入\Snap文件夹中，这样如果记不清那些繁杂的英文游戏名称，就可以点击“查看游戏图”调用游戏中的抓图，作到一目了然。不仅如此，Emucheat还提供了查看游戏攻略的功能，玩家从网络上下载来的攻略可以用格式html、htm、txt单独存放在一个文件夹中，游戏中都可以使用Emucheat内置的浏览器调用，绝对方便快速。

使用Emucheat

从网络上面刚刚下载回来的Emucheat是不具备任何作弊代码的，因为作弊代码的数据库比较庞大而且要经常更新，但是相反Emucheat程序本身因为运行比较稳定不经常进行更新，所以作者就把以前集成的作弊代码库给分离了出去。所以我们不但要下载最新的Emucheat程序，还要下载作弊代码库文件（下载见：EmuZone游戏修改论坛）。

下载完成后，将最新代码库解压缩到Emucheat所在目录下面的\Chnchts目录下，点击右方控制面板中的“搜索新.CHT”，这时候会看到一个进度条，提示“正在处理中，请稍候”的画面，结束后你会发现，原本空空如野的游戏名称选择下面增加了很多游戏出来。这时候你只需要选定相应的作弊代码和模拟器，点击控制面版中的“激活作弊码”就轻松完成了作弊。以后每次增加新的作弊库文件的时候都可以点击“搜索新.CHT”，这样你的作弊库会越来越强大。



模拟器选择控制条上面的模拟器，并不是每个我们都常用，所以适当的隐藏一些用不到的模拟器是个很好的习惯。点击“EMU ICO”按钮进入“模拟器图标设置”对话框，在相应的模拟器右方的ON上面双击，使之变成OFF字样，相应的模拟器图标就会被隐藏。如何？现在模拟器选择控制条使用起来更方便了吧。



由于Emucheat的作弊代码库文件是靠模拟器作弊爱好者们手工增加和一些官方作弊代码转换得来的，所以就可能会出现要找的游戏没有现成的数据库“.CHT”文件，这样你或许就要充分发挥DIY精神自己动手了。Emucheat提供了两种作弊代码生成方式：转换GM（GameMaster）的数据库文件和使用Emucheat自带的修改器生成，这里笔者推荐使用GM，因为毕竟Emucheat主要作用是作弊代码激活而不是生成作弊代码，所以有条件的情况下还是使用GM来制作弊数据库的增加文件比较方便。如果手上没有GM，笔者就粗劣地讲述一下如何利用Emucheat的现有功能来制作“.CHT”，下面以FC上面著名的游戏《忍者龙剑传》锁定主角生命值为例：



首先启动Emucheat的主文件EC.exe，然后选择模拟器为VirtuaNes并启动模拟器，让模拟器读


搜出好多结果


现在可以修改了


保存.CHT

入游戏ROM文件，开始游戏，通过数屏幕上面的血格数量我们知道主角有16点的生命值，这时我们回到Emucheat的“作弊码查找”下面，在“查找”功能中输入“16”，这时Emucheat会发现很多个数值为“16”的内存地址，我们还无法判断哪个是我们需要的，所以再回到游戏中，挨几下打，这时打掉两格血生命值变成了“14”，再次输入“14”，你会发现这时剩下的内存地址只有一个了，双击这个地址，出现“添加”对话框，将原来的“14”改为“16”，点击确定后，这个值就被锁定了。最后一步是制作“.CHT”文件，到“表格功能中”找到“保存为CHT文件”给它取个文件名就可以了（如：NINJARYU.CHT）。

结语

其实Emucheat这个游戏修改工具还有很多技巧，等待着使用它的玩家去开发。笔者此文的目的是引领那些不会使用Emucheat的玩家走入这个天地，更多的新奇乐趣还要在不断使用中获得。希望大家多多支持Emucheat的发展，访问EmuZone游戏修改论坛，提出宝贵意见，或者共享你制作的CHT文件，让更多的人分享你的成果。

本期光盘已附上EmuCheat最新测试版和最全的.CHT文件。









感谢：

Emu-Zone游戏修改论坛：http://allgames.online.sh.cn/emu/bbs/

Emu-Zone：http://www.emu-zone.net

以及所有为Emucheat发展做出贡献的网友们。



SD GUNDAM GATHER BEAT 2

文：Emu-Zone/scirocco

隐藏要素篇

本游戏的隐藏要素十分之多，在主要攻略流程中已经有了介绍，不过，还有4个大方面的隐藏要素：1 Special模式；2、隐藏关EXTRA STAGE；3、补充剧情模式；4、爆机后珍奇MS猎取；5、ワンダーゲート连机继续玩ZZ与逆袭篇。

1、Special模式：爆机后重新游戏，可以选择“正常”与“特殊”模式，特殊模式可以引发特殊的剧情，拿到不可能拿到的机体，甚至进入隐藏中的隐藏关，下面请看SPECIAL一览表：

发生关卡	具体事件
STAGE 0:　二人だけの争	シロー与アイナ初会后ノリス做为敌人登场
EXTRA STAGE 6:プルとアクシズと(附加隐藏关）	STAGE 13:“少女が見た流星”前攻略本话。
STAGE 18：反擊	アムロ乘Ｓガンダム登场。
STAGE 18：反擊	可在过版后同时得到将“EZ8改”改造为EZ8HAC与EZ8HMC的芯片
STAGE 18：反擊	过版后、セイラ再度加入

2、隐藏关攻略：只有通过全部5个EXTRA STAGE,才能正确攻略最后一话和见到真正的最终BOSS的。

隐藏关完全攻略

ＥＸＴＲＡ１：戦場まで何マイル

条件：10回合内完成第一话“ジャブロー散”

我军加入机师＆机体：

ＢＤ（BlueDestiny)Ⅲ:ユウ

ジム:フィリップ

ジム:サマナ

敌军初期配置：

ズゴック：シユタイナー

ズゴック：ミーシャ

ズゴック：アンディ

ズゴック：ガルシア

敌军增援：

ＢＤⅡ：ニムバス

事件发生情况一览：　第2回合我方主力部队参战初期敌人全灭后ユウ乘坐ＢＤⅢ参战。ユウ与ニムバス战斗，ユウ　领悟使用ＢＤⅢ的强力EXAM系统

剧情解说：0080中极地攻略战的剧情。注意此时ＢＤⅢ与EXAM系统再加ID指令配合是非常强力的作战单位，与ＢＤⅡ的作战并不会十分困难，遗憾的是ユウ只有乘坐ＢＤⅢ才能使用第3ID-EXAM启动！来大幅提高作战能力，换乘其他机体后ユウ第3ID会消失。

ＥＸＴＲＡ２：ソロモンの亡霊

条件：第４话“ソロモン攻略戦”在１８回合以内过版

我军加入机师＆机体

ジム　ジャグラー：ZERO

敌军初期配置：

ザンジバル：シロッコ

ブラウブロ：シャリア

敌军增援：

シャア専用ゲルググ：シャア

エルメス：ララァ

ゲルググ：マリオ

ンゲルググ：レイラ

交信情况一览：

ブライト与ゼロ

ユウ与マリオン

セイラ与シャア

ゼロ与レイラ

事件发生情况一览：アムロ搭乘ガンダム向ブラウブロ攻击，则下一关开始前ガンダム会升级成Ｇ－３ガンダム。

剧情解说：搞不懂シロッコ为什么加入了Jion的战团，不过未乘坐MS的他还不是令人特别害怕。本关

的交信可是一个都不能错过的，ブライト　可以立即说得ゼロ让其加入,但是他过几话后会离开，然后在隐藏关ラストリゾート　サイド再度加入，不过他与ガロード是互斥的，两人只能加入一人，同样在那一关マリオン　与レイラ的加入也是互斥的。向北会得到ガロード与マリオン，向南则是另外两人。这些人的加入都必须以本话的交信为前提。还有セイラ与シャア　未交信的话，18话结束也是拿不到サザビー的，注意了。值得一题的是ゼロ的第3ID是非常霸道的，具体有什么效果，请大家慢慢玩。

ＥＸＴＲＡ３：コロニーの少年

条件：第７话“ジオンの残光”１０回合以内过版。

我军加入机师＆机体：

ジムジヤグラー：ジユドー

ケンプファー：シーブツク

敌军初期配置：

ベルガ　ギロス：ザビーネ

敌军增援：

シヤア専用ゲルググ：シヤア

エルメス：ララァ

ゲルググ：マリオ

ンゲルググ：レイラ

交信情况一览：

シーブツク与ザビーネ

事件发生情况一览：バーニィ的HP1/2以下时バーニィ觉悟第三ID，效果为舍身+必中+会心一击，而バーニィ被击坠的话则クリス的第三ID习得，效果为己方任一被击坠机体复活，二ID可兼得。

剧情解说：シーブツク，ジユドー终于出场了，コロニー的天才少年可以告别收破烂的生活了。ジユドー 我认为是最强的NT机师，拥有不逊于クワトロ，アムロ的能力，（ジユドー，アムロ，ZERO是3个回避达到满值50的家伙）他的ID指令点数较多，"倒さなきやだめなんだよ！！"有2回必杀攻击的能力，而且消费也不多，实在是非常好用的机师。而シーブツク 的强力ID"Ｆ９１フルパワー"则需要F-91才能悟得。未通过这一话也不用紧张，在主路线第8话此二人也会加入。

ＥＸＴＲＡ４A：ガンダム５機確認

条件：攻略W路线，并且第15话“ノツクス崩壊”中クワトロ与カトル和トロワ交信

我军加入机师＆机体：

ガンダムヘビーアームズ：トロワ

ガンダムサンドロツク：カトル

敌军初期配置：ガルダ：レディ　アン

敌军增援

敌全灭后：

ガーベラ　テトラ：シーマ敌全灭后

マラサイ：ヤザン

ガルダ：ジヤマイカン

第3回合：

トールギス：ゼクス

トーラス：ノイン

シエンロンガンダム：ウーフエイ

第4回合：

サイコガンダム：フオウ

交信情况一览：デユオ与ヒイロクワトロ与ゼクス（一次战斗之后）（是最后一话ミリアルド登场的必要条件）カミーユ　与フオウ（一次战斗之后）

事件发生情况一览：　初期配置敌全灭后ヒイロ、デユオ撤退、我方主力部队参战。第4回合ガンダムサンドロツク　与ガンダムヘビーアーム出现并加入我方。カミーユ向フオウ攻击，交信可能。カミーユ与フオウに交信后，フオウ撤退。

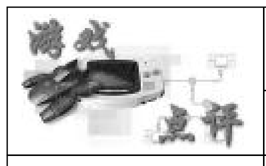
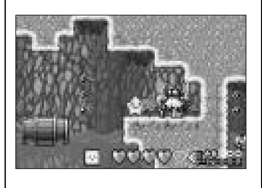
剧情解说：本话是W路线特有的隐藏关，所以用深色表示，如果要想以后说得フオウ，这关一定是要用カミーユ与之交信的。ウーフエイ是个讨厌而又偏执的家伙，不要与他近身格斗，这家伙最会的就是这个。与上一关类似，若未能进入本话，トロワ与カトル也会在主路线加入的。

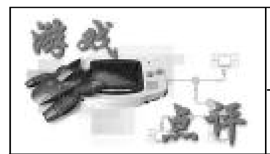
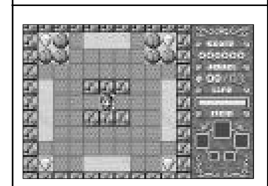
３、补充剧情模式：在正确通关后（攻略ギレン），不关机等待播放过场结束后自动会发生一些补充剧情，进而引发补充关可供攻略。这些关卡并不是主要用来战斗的，而是交代没有攻略到的剧情与出现稀有机体。举个例子来说，在一遍攻略中只能在W与G,TURN-A与V路线二择其一，如果攻略A路线,爆机后就会以一个隐藏关来交代另一条路线B的剧情。在这些隐藏关是需要战斗的（强度不大），一些稀有机体也可以捕获的，这种模式可以说是爆机后对意犹未尽的高达迷的奖赏了。

4、爆机后珍奇MS猎取：爆机后转战各大著名战场（在配置选单里选“进击”），以其捕获一些稀有机体和专用机。这些稀有机体和专用机由人工智能驾驶，完全对应捕获。然而，稀有机体和专用机的几率较低，出现后应马上存档并开始攻略。BANDAI此举主要是用来给高达迷消磨闲暇时间，呵呵。

5、ワンダーゲート联机继续玩ZZ与逆袭篇：国内有此福气者估计不多，笔者也没玩过，但知道逆袭有3话，ZZ有2话，アムロ终于乘上了剧情安排的ｖガンダム？羡慕中……（END）

暑假之后，模拟界似乎进入了淡季，手掌机这一块也不例外，鲜有令人振奋的消息传出。不过与此形成鲜明对比的，是GBA ROM近乎疯狂的放出。随之而来的，是Skybaby全新的ROM分类软件RRR的推出（这期先卖个关子，待下期在下会为读者详细介绍GBA ROM的构成、分类以及整理方式）。本期的游戏点评中我们为大家挑选了几款值得推荐的游戏，同时上期刊登后反响不俗的SD Gundam攻略在本其中也得以完结，祝手掌机一族玩得愉快。（注：以下评论ROM全部在本期光盘内容中，包括上期所漏掉d阿ROM）

	本月热门GBA游戏点评（一）		
	Puyol	龙二	Yujioh
 名称：传说的斯塔菲 [日版] 容量：64M 发行公司：NINTENDO 发售日前：2002.9.6 类型：ACT 操作：1人 编号：0579	“有趣”的动作游戏，早期的任天堂就是凭借为数不多的此类精品，迅速占领了低年龄层玩家的市场。像《马里奥》、《星之卡比》。这款《传说的斯塔菲》同样一推出就获得了成功，不得不让我们佩服任天堂在这方面的实力。这种清新明快的画风后面所隐藏的由浅及深的难度，恐怕是很多人欲罢不能的原因所在吧，在GBA动作游戏极度缺乏的现状下，《传说的斯塔菲》绝对是动作游戏爱好者们值得收藏的一作 。 总体评价：8 分	任天堂总是喜欢推出这类稍有创新但又像旧瓶装新酒的游戏(制作好像是任天堂的第二方厂商TOSE),这类游戏如果给低了估计会遭到不少人的谩骂,原因自然是该游戏制作水准并不低,但是GBA上类似的游戏真的是太多太多了……期待哪一款游戏会有突破吧. 总体评分：7.5 分	一款很可爱的ACT游戏，故事很可爱，画面也可爱，人物更可爱。尤其是当按着B键奔跑的时候，斯塔菲的样子真令人忍不住想咬他一口。画面处理得很干净，有种《星之卡比》的感觉，想想《星之卡比》马上要在GBA上发售了，很多玩家一定会先把这部作品作为大作前的试练吧？游戏的不足就是人物的比例实在太小了，想一下在GBA那本来就不大的屏幕上在看着一个很小的人物，难受啊……不过对于那些ACT苦手，却很喜欢可爱人物的MM们来说，应该足够了 总体评价：8 分
 名称：沉默的狙击手 [美版] 容量：64M 发行公司：KONAMI 发售日前：2002.9.6 类型：SLG 操作：1～4人（可通信） 编号：0585	街机上大受欢迎的模拟射击游戏，移植到GBA上可就没有原汁原味那么吸引人了。最基本的一点，业务用街机的游戏开发无不涉及到“盈利”这一关键要素，因此作为大型体感类游戏，其游戏时间和关卡数一般来说都比较少，这是非常不适合于GBA的消费群体的游戏方式，试想像谁会花上几百大洋，买回来的尽是那些1小时不到就打穿了的游戏呢？尽管游戏的操作性、紧张感被忠实的移植了下来，在不具备模拟设备的GBA这台“便携”主机上，个人感觉要做到热卖还是有一定难度。 总体评价：7.5 分	KONAMI在街机上的名作，先后移植到了PS2和GBA上，虽然相对于GBA来说移植水平不低，但是如果没有像街机那样有实感体验的那把狙击枪的话，玩起来的感觉真的好差劲哦（同样的情况也发生在PS2上），不过，对于SS迷来说，这款SS GBA也不容错过。 总体评价：7 分	当听到消息说，KONAMI要移植街机上的名作《沉默狙击手》时，真是被吓了一大跳，想想凭GBA的性能要移植一个街机上的作品应该够呛吧。但当游戏发售以后，我不得不被KONAMI公司的实力所折服，253先~~~除了画面质量的减少（去除了一些原先活动的部分），手感，操作性居然还是那么的棒。狙击时的紧张感与带入感，原先只有在街机上（库瓦："白痴！DC和PS2也有移植！"）才能感受到的狙击爽快感，现在在自己的家中也可以了，强烈推荐那些没有玩过此作的朋友试试，不会让你失望了！ 总体评价：7.5 分

	本月热门GBA游戏点评（二）		
	Puyol	龙二	Yujioh
 名称：漫画地带[欧版] 容量：64M 发行公司：SEGA 发售日前：2002.9.14 类型：ACT 操作：1～2人（可通信） 编号：0589	从没想过动作游戏可以作成这样，SEGA的创意让人拜服。美式风格很浓，游戏的操作感却不怎么样。如果你对相关的漫画、动画有所了解可能会略微增加一些投入感。在下对该游戏还没有玩上5分钟就已经不行了，不是说游戏不好，只是始终无法融入其中，SO，评论也比较简短：） 总体评价：7 分	SEGA当年在MD后期推出的美版ACT名作漫画地带这次也移植到了GBA上，GBA这款主机注定了不能摆脱老名作复刻大杂烩的命运了，移植水平有些偏低，分辨率方面是GBA先天不足无法改进，但是在画面的流畅性方面还不如当年的MD，不过该作的趣味性非常高，格斗中不时有一些有趣的对话，又支持连线对战，和朋友一起在漫画世界中战斗吧。 总体评价：8 分	恐怖啊！这样天才般的创意，也许只有SEGA才能想到吧。游戏的方式就如同看一部美式漫画一样，一个个画框，太有趣了！虽然没有看过原作的漫画，但从画面就能够看出，一定是一部很平常的美式英雄漫画，看来美国人的创作手段也就这点了。唯一不爽的地方便是操作的手感了，玩的时间一长就会觉得很无聊，美式游戏的通病。不过对于SEGA的伟大游戏理念——脱帽致敬！ 总体评价：7 分
 名称：超级马里奥3[日版][美版] 容量：32M 发行公司：NINTENDO 发售日前：2002.9.20 类型：ACT 操作：1～2人（可通信） 编号：0593日版 0595美版	合理的利用品牌的效应取得成功，这是包括任天堂在内的许多老牌游戏公司非常拿手的一招。MARIO这个人见人爱的任天堂吉祥物，从1983年诞生至今不知道创下了多少游戏销售史上的奇迹，以至于这次的《超级马里奥3》采用SFC上的移植作品照样还能大卖特卖，这从另一个侧面也反映了精品策略所获得的成功。由于SFC上的原作《耀奇岛》刚在不久前玩过，所以在购买的时候在下选择了原创的《传说的斯塔菲》 总体评价：9 分	SFC上的耀奇岛的GBA复刻版，同时也按照马里奥Adv系列的传统放上了水管兄弟供大家混战使用，怎么说呢，任天堂推出这种水准不低的复刻作品本无可厚非，我们也不指望它能在掌机上推出什么有所创新的游戏，但是一味这样的吃老本我想总不是办法吧…… 总体评价：8.5 分	当年的SFC名作，被称为超越SFC机能极限的ACT游戏。游戏性嘛，呵呵，玩过SFC版的朋友一定有印象的啦，任天堂的游戏从来就没有让广大FANS失望过。强，太强了！用超好玩来形容一点也不过分啊！看着马里奥小时侯的样子，真的很难想象这个孩子就是创造游戏界销量神话的人物……动作方面十分多变，手感一流，玩过MARIO系列的朋友一定能很快上手。总的来说，这部移植作品是成功的，不愧为本月最期待作品。 总体评价：9 分
 名称：巴尔达冲刺EZ[美版] 容量：32M 发行公司：KEMCO 发售日前：2002.9.20 类型：PUZ 操作：1～2人（可通信） 编号：0597	第一眼看到该游戏的感觉就是：像极了《炸弹人》……深入玩下去后才发觉是一个轻松和谐的益智游戏，牵强点说的话有点像《仓库番》，本人对此类游戏十分热衷，长期以来形成了一个观点：Puzzle（益智类）系列游戏才是最适合与Handheld（手掌游戏机）的类型，所以对其钟爱有加。总的来说该游戏非常适合调节于心情之用。 总体评价：8 分	又是一款老游戏的复刻版，不过该作的原始版是十多年前推出的，没有强化好像总说不过去吧？所以这次制作组加强了画面推出了所谓EX版，游戏规则没有改变，控制我们可怜的主角在满是石头的地图中收集宝石，规则简单易懂但越到后期迷题越是变态…… 总体评价：7 分	库瓦叔叔向我推荐这个游戏的时候，我还不以为然，只当做是一款类似《仓库番》的游戏来玩。可真正玩了几盘一后发觉不对劲了，太可怕了。绝对的益智类游戏的典范啊。自己一直固执地认为，只有在手掌机上的益智类游戏才是真正的益智类游戏。闲来无事，用这款游戏来消遣一下，开发开发智力真的不错。 总体评价：8.5 分

本月热门GBA游戏点评（三）

	Puyol	龙二	Yujioh
名称：蛋头方块[日版] 容量：32M 发行公司：KEMCO 发售日前：2002.9.20 类型：PUZ 操作：1～2人（可通信） 编号：0602	如果说楼上的是《仓库番》的改版，那么这款便可以说是《俄罗斯方块》的改版，KEMCO在“拿来主义”这方面还是做得不错的嘛。在原本略显枯燥的方块上，加入两个蛋头小人的即兴演出，着实引来了不少低年龄层玩家（尤其是女性玩家）的注意。玩腻了《俄罗斯方块》的朋友，试试用这个换换口味吧。 总体评价：8 分	一开始还以为是一款美式的ACT游戏呢，进去一看原来是一款另类的俄罗斯方块，非常地新颖，在俄罗斯方块的基础上还能有这种改变，很佩服制作组的创造功力。 总体评价：7.5 分	《俄罗斯方块》吗？不是！正确的来说应该是它的另类版本吧？加入了更多的动作成分，居然连下落的方块都要自己操作游戏人物。刚开始还真不习惯这种动作式的玩法，可2分钟以后操作熟练了就感觉太有趣了，看着可爱的蛋蛋跳来跳去卖力的摆放着方块，自己似乎又回到了过去玩FC时的感觉。推荐给所有曾经玩过《俄罗斯方块》的朋友：） 总体评价： 8 分
名称：少年街霸3 Upper[日版] 容量：64M 发行公司：CAPCOM 发售日前：2002.9.27 类型：FIG 操作：1～2人（可通信） 编号：0608	CAPCOM也是一个喜欢炒冷饭的公司。《少年街霸3》是在众多的猜疑与期盼中问世的，CAPCOM这次没有再走“复刻版”的老路，而是在移植的基础上加了一些新鲜的要素，游戏标题中的那个箭头（Upper），直译的话可以翻译成提升版或者加强版，人物多出原作几个。（已知的已经达到36个之多）操作方面，原作的系统和手感基本上能够算是忠实移植，而且考虑到GBA按键的特点，大部分超必杀技的出法改为“摇杆之后同时按下A+B”。 总体评价：9 分	Capcom在GBA上推出的街霸ZERO3的移植作，以GBA的机能来看，移植水平非常高，虽然角色的动作帧少了一些，但是原作格斗时的各种感觉都毫无保留的继承了下来，街霸迷们必收藏之作。 总体评价：9 分	炒冷饭，完全是炒冷饭啊。CAPCOM的这个习惯什么时候才能改好啊？手感和画面我就不多说了，玩过ZERO3的人应该很快就会发觉操作方面移植得还是不错的。超杀居然需要AB两键一起按下，拳+脚，好不习惯啊。总之玩过街机版后再来玩这样一个掌机上的游戏，确实有点委屈自己了，所以，卡式，只好给你个低分啦。 总体评价：5 分
 名称：樱国冒险[日版] 容量：64M 发行公司：ENIX 发售日前：2002.9.20 类型：RPG 操作：1 人 编号：0609	只要把ENIX、RPG这几个关键字眼结合到一起，游戏的受关注程度便会不同凡响。故事讲述的是未来的日本，在那个时代人们习惯将日本称之为“樱国”。一场突如其来的大地震使得大量城市陷落。“樱国”面临着前所未有的危机。主人公“玛萨姆尼”背负着拯救“樱花”的使命，前往日本各地开始了冒险。虽然情节有点老套，但是在ENIX的实力面前，我们有理由相信这绝对不会是一款泛泛之作。 总体评价：9 分	ENIX代理出品的一个RPG游戏，印象中ENIX代理的RPG一向水准不低，这次当然也不例外，游戏整体感觉很温馨，主题当然就是围绕着樱花喽，背景BGM作的也不错，只是感觉画面方面有些落后啊，另外，该作情节非常简洁，但又能感动人心，推荐喜欢日式RPG的玩家试试。 总体评价：8 分	没有玩过，只看了看画面，还不错，给个印象分吧，仅做参考。 总体评价： 8 分

街机 WIP

■ RAINE

1、率先支持彩京的几个开山之作后，Raine 又推出了新的修正版 v0.36.1，主要是修正了一些缩放和垂直卷轴的问题，修正后的效果在战国之刃的模拟中表现得尤为明显，但依旧还不支持声音的模拟。第一次接触 Raine 的玩家或许会对其操作界面有所怨言，但无可否认，Raine 的模拟速度是最快的，而且画面也非常完美，而抱怨的原因可能出在你的 DIY 精神不够。



■ SEGA MODEL2

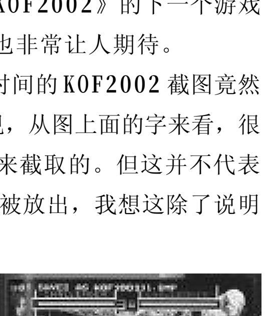
开发 N64 模拟器 TrWin 和《杀手学堂》模拟器 U64 的作者 rcp 在其主页的某隐藏角落放上了两张 Model2 游戏的抓图，这表明 rcp 也在开发 Model2 的模拟器，从 rcp 放出的截图来看，游戏仍然无法进行正常贴图，硬件资料的不足仍然是目前 Model2 模拟的最大障碍，但毕竟让我们有了新的期待。



■ NEO GEO



1、MVS 游戏的模拟可以告一段落了，而 SNK 时代也随着公司被 PlayMore 收购而终结。虽然许多人会不屑于 PlayMore 为 MVS 游戏作出的别扭延续，但 PlayMore 不断公布的新游戏开发计划还是挺诱人的。自然，PlayMore 也不会傻到让自己开发的新游戏一出来就 ROM 满街卖，《KOF 2002》采用了新的保护，而另一个非常让人瞩目的新格斗游戏《龙吼》也会在 M1 文件上多一层保护，作为十年前的系统，MVS 的设计确实让人感到惊讶。看来再次解密 MVS 并没想象中的那么简单。另外继《KOF2002》的下一个游戏《SNK VS CAPCOM》也非常让人期待。



2、一张流传了不少时间的 KOF2002 截图竟然在 PlayMore 的广告里出现，从图上面的字来看，很明显是通过 NeoRageX 来截取的。但这并不代表《KOF2002》的 ROM 已经被放出，我想这除了说明模拟器是我们爱好者玩游戏的工具外，游戏厂商也开始利用模拟器做更多事：模拟器是越来越让世界注目了。



责编小记

从初期在咖啡店里作为饭桌的街机到目前的体感式街机系统，街机的发展史几乎可以代表游戏的发展历程。但日益衰退的街机业，现在只能依靠家用机的互换基板延续生命。以往街机厅的嘈杂固然值得怀念，但现在的孩子却未必有缘去体会，不知当年小孩子们面对庞然大物的机台时，是否每个人都拥有共同的梦想呢？相对于那些把街机游戏视为“电子海洛因”的人，那些不能从这种娱乐中获得分毫乐趣的人，我们是否也会感觉到有种莫名的优越感？无论如何，有一点可以肯定的是，拥有模拟器的我们，体验当年的快乐竟然，也的确是如此简单。

街机室的嘈杂、气息、记忆已经牢牢地刻在了那一代人的心里……

责编：微风
网站：www.emu-zone.net
E-mail：daodo@163.net

■ F B A

由于上期光盘容量的限制，**FBA**支持的全套**Toaplan2**游戏无法放上来给大家收藏，在这里先给大家道歉，这期光盘会再为大家补上全套**Toaplan2**的**ROM**，并送一份**Toaplan2**的游戏列表：

英文名	中文名	运行状态	注释	截图
Btrider	蝙蝠骑士	完美	超多的机型选择，以及组队模式	
Batsgun	疯狂之枪	缺少声音	特有的三段武器升级系统	
Battle bakraid	战斗翔鹰	缺少声音	Btrider的前作	
Battle garegga	暂无	完美	与弹铳Feveron Esp Rade等射击名作齐名的大作。	
Dogyuun	暂无	缺少声音	Dogyuun和V－fire为Toaplan后期射击作品打上了坚实的基础	

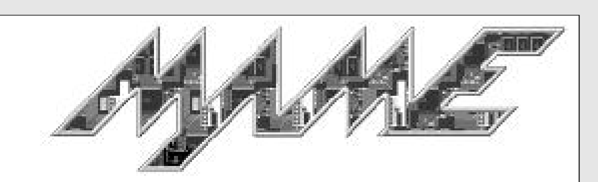
英文名	中文名	运行状态	注释	截图
Knukle Bash	铁拳怒殴	缺少声音	非常出色的横版过关游戏，有各种华丽必杀技	
Mahou Daisakusen	魔法大作战	完美	疾风魔法大作战的前作	
Shippu Mahou Daisakusen	疾风魔法大作战	完美	至今还可以在国内街机厅看到的飞行射击游戏，拥有一大堆Fans	
Snow Brother Ⅱ	雪山兄弟2	完美	著名的益智动作游戏，适合与MM共玩	
Teki Paki		缺少声音	另类的俄罗斯方块，画面非常不错	
Truxton Ⅱ	宇宙新达人	完美	很经典的射击游戏	
V-Five	V5	缺少声音	借鉴了《沙罗漫蛇》的购买武器系统	

■ RAC

Aaron在完成MAME支持Artwork的代码编写后，接手的工作是对Atari 公司的多边形游戏的模拟，目前进度非常不错，许多游戏都可以正常运行了，但对机器的要求也比较高，在P4 2G上才能基本流畅运行。外国人非常关注这些游戏，只是不知道大家有没兴趣。







MAME屡创新高！这不单表现在游戏支持量和基板驱动上，还有最长的更新时间(笑~)，带来的后果就是让我们这些MAME狂热者的脖子越来越长，对MAME期待度也越来越高。这次延迟是因为MAME小组的老大Nicola 抽不出时间加入新提交的驱动：尽管MAME内容已经十分庞大，但对每个新提交的驱动Nicola都是要经过自己详细测试，然后才手动添加到源代码中！这种执着的精神着实可嘉，但要一个人维持如此之庞大的项目，就算是超人也难免会力不从心，加上近来M A M E 的驱动提交记录不断刷新，所以这次MAME历史上首次宣布新版延迟发布也情有可原，唯一值得安慰的或许只是即将发布的新版将会 = MAME v0.62 + MAME v0.63+……

■ ACT

1、在街机上竟然也有非常类迪斯尼风格的动作游戏，这款《魔法猫》的画面还不错，我在街机上没见过，应该比较适合低年龄层的玩家。



■ OTHER

1、曾经有传言说Nicola不放出MAME新版的原因是这版支持的H-GAME的量还不够，现在虽然证实这只是个笑话，但Kaneko公司Super Nova 系统的模拟确实给我们带来了整整一系列的《蜘蛛美女》游戏。后期的游戏抛弃了使用真人作为背景，显然是兼顾成本和适应潮流的结果。当然，大家不要单抱着看图片的心情去玩这些游戏，毕竟它们的游戏性还是不错的。







2、彩京歼灭战还在继续，不过第二代彩京游戏也只剩些麻将或问答游戏，不过为了漂亮的画面和怀念彩京公司，这些游戏还是值得收藏的。该版支持了一个问答游戏和修正了上版无法控制的一个麻将游戏，可惜都是日文的。

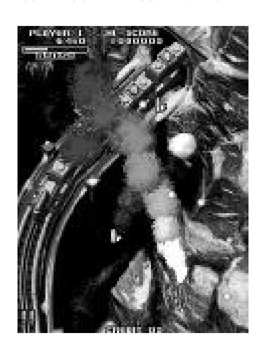




■ S T G

MAME小组的核心成员[Haze]完成了两个大型基板的模拟：Kaneko公司的 Super Nova 系统和Jaleco公司的Mega System 32系统，为我们带来一大批经典游戏：

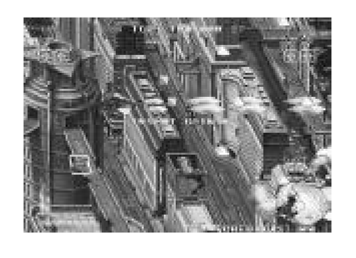
1、《Cyvern》是Kaneko公司的招牌STG，具备了许多新一代飞行射击游戏的特性。游戏拥有独特的世界观和强大的蓄力系统，画面也非常地华丽和有特色。射击游戏爱好者们除了彩京的那两个游戏外，又有了新的选择，先放出两张图让大家流流口水。



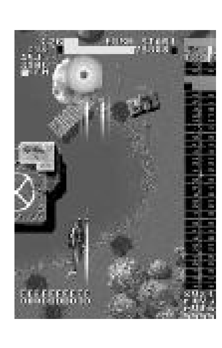


2、随着Jeleco的Mega System32驱动的提交和完善，里面有几个STG都值得推荐给大家，虽然说不上很经典，但看起来也很不错哦。

（1）《Gratia》是一款横版的飞行射击游戏，从截图来看很吸引人，游戏背景是使用2D仿3D技术的让我想起了《模拟城市》的画面）。这个游戏有点类似NEOCD上的《超钢战记》，只是不知道实际操作时的游戏性如何。



（2）《Dersert War》是一款写实性的直升机射击游戏，游戏中的飞机都是按真实比例制作，在闲时消遣一下还是不错的，特别推荐给军事兼STG的爱好者。





（3）《Tengoku》，属于比较另类的STG，有点类似彩京的《太空炸弹人》，画面非常的Q，机型不但有战斗机，竟然还有毛毛熊之类的，又一款诱惑MM的好武器。

3、此版新增了三个Namco System 2的游戏。



（1）《Metal Hawk》，又一个写实型直升机游戏，但《Metal Hawk》看起来专业许多，竟然还有高度衡量计！不过这类游戏最终没在街机STG中流行起来，倒是在PC上开始盛行，例如《阿帕奇》。

（2）《Steel Gunner 2》是个非常值得期待的游戏，这个横版第一人称射击游戏在当年还是非常出名的，背景设立在未来，主角与生化人战斗，金属感和机械感十足。



（3）《Lucky & Wild》绝对是新版的重头戏，双人在汽车内射击敌人，爽快和速度都在游戏中得到体现，记得叫上好友在电脑前爽上一把。



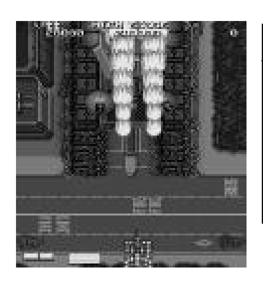
4、虽然RAINE已经支持了《彩京打击者1945》和《战国之刃》，但相信大家都期待在MAME上玩到它们吧！通过不断的修正，彩京的驱动已经非常完善了，声音支持也是大热点，并彻底解决0.61版运行《彩京打击者1945》时，在第三关BOSS出现死循环的问题！



估计读者都在期待MAME V0.62发布，这期我们杂志的光盘预先放上以上推荐的这些游戏的ROM，这些ROM暂时没有模拟，但是只要等MAME v0.62版放出，读者们就不必要再为找不到ROM下载而发愁，你只要下载MAME新版，然后把杂志上附送的ROM直接放到ROMS目录下运行就行！

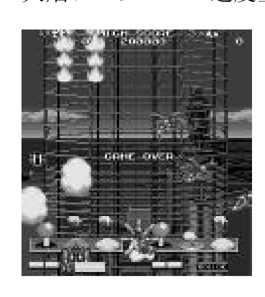
经典游戏鉴赏

■STG



中文名	空牙-代号
英文名	Vapor Trail
制作年份	1989
制作厂商	Data East
使用模拟器	MAME

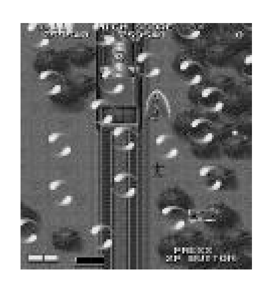
游戏介绍：写实的画风，宏伟而充满激情的音乐，配合爽快的射击感，成就了一部80年代末期超经典的飞行射击游戏。游戏中的许多特色即使在现在看来也是无可比拟的！三架主角机不单是在速度和攻击力方面有所差异，而且分别设定了符合机型特色的组合武器："VALKYRIE"威力巨大并具有穿透能力的火焰、"SILPH"速度型可45度范围扫射的能量弹以及"SEYLEN"兼顾速度和范围的排枪，而且每架飞机都拥有通过释放组合装备获得特殊武器的能力。当初在街机室给我感觉最深的是游戏的音乐，几乎盖过了机室的所有机子，充满动感，唯一的遗憾是比较短。在游戏性方面，整个游戏强调的是操作技术，游戏中的保护非常特别，没有任何的攻击力和消除子弹的能力，只能让你的飞机得到一段无敌时间，怎样在这段无敌时间内对敌人施加最大的打击就是游戏的侧重点所在，游戏中没有所谓的死角，也没有子弹多时的慢动作，射击游戏到这样也就离圆满不远了，大家一起来尝试考验自己的技巧吧。



附释放组合武器获得特殊攻击的方法：

1、前提：至少一级以上的武器，一级的速度，并拿到一套组合武器，还有所选飞机的专用武器"VALKYRIE"（第二架机）是B弹、"SILPH"（第一架机）是M弹、"SEYLEN"（ 第三架机）为D弹。

2、使用方法：在游戏进行中，同时按下：方向的上、攻击、保护三个键，就可以了。不过一定要以均衡的速度按射击键，不然特殊武器会停止，这样虽然会很累，但对于操作者的手法也是非常好的锻炼哦！这里放出"SEYLEN"（ 第三架机）释放出来后的截图。



■ACT



中文名	脱狱
英文名	P.O.W
制作年份	1988
制作厂商	SNK
使用模拟器	MAME

游戏介绍：脱狱可是FC上的招牌大作，但由于FC的机能限制，无法支持2人合作游戏，这对于一个过关ACT来说自然失色不少。小学时某天在楼下的机室竟然发现了《脱狱》的街机版，自然不肯轻易放过。于是，每天的早餐钱有了用武之地，每天上午放学也有了期待……凭借街机的机能，无论在画面和音效上都是FC的同名作品无法相比的。另外，游戏大大加强了动作性，并支持了双打。
游戏中的音效声虽然大得有点惊人，但听起来确实非常爽。难度相对来说比较高，主角也脆弱得要命，在第一关，给敌人K两下就死掉的情况非常正常，但主要的难度还在于对操作要求比较高（难道SNK老早就有这个坏毛病？），爆一次机下来，肌肉酸痛是必然的，当然流汗也会不少，敬告大家在沉浸其中时，要爱惜自己的键盘。

■OTHER

中文名	蜘蛛美女
英文名	Gals Panic
制作年份	1990
制作厂商	Kaneko
使用模拟器	MAME



游戏介绍：由于MAME新版支持了 Kaneko Super Nova驱动，同时也给我们带来了《蜘蛛美女》一系列的游戏。在我们即将可以玩到这个系列前，我们有必要复习一下这个系列的始祖。

依靠脱衣美女作为噱头的扑克、麻将类游戏在90年代初十分风行。蜘蛛美女是属于比较另类的游戏，凭借其独创的游戏系统（当然还有PLMM），在这些H游戏中脱颖而出。游戏中的主角无法定义是什么东西，怎么看也不象是蜘蛛（圆圆的细胞？），而武器也非常另类，是通过在固定的场景中吐丝来霸占自己的场地，每关都有一个AI的BOSS在守着，消灭它并把全面积的背景图霸占就算过关。虽然说起来比较简单，但游戏难度却不小，当初班里几个爱好此道的同学还专门成立了研究《蜘蛛美女》的学派，强就一个字！



游戏的画面还算不错，另外，游戏中设立的界限条系统也非常有特色。当在游戏中丢分到一定程度后，背景中的MM就会摇身变成超级恐怖的……（超肥猪、恐龙、鳄鱼？总之要怎样形容恐怖MM的名词都有，随便你去想）所以，建议大家不要在饭后玩此游戏。

另附上一个密技：因为游戏中主机和副机是可以互相残杀的，而围死对方可以让自己加分并加一条命，于是，在不过关的前提下，互相牺牲对方可以获得无限的分和奖励命。



以上介绍的3个经典游戏已附送于本期光盘内。

街机模拟Q & A

1、为何我的ROM在以前版本的MAME里运行得好好的，但在新版的MAME里却无法运行，提示缺少ROM？

答：这是因为MAME每个新版都对以前的ROM列表进行改进，或支持新DUMP的正确ROM，每个MAME的新版推出都有对应的ROMFIX文件，打开ROMFIX文件对相应的ROM打上补丁就可以运行了，许多人或许会很讨厌MAME的这种做法，但这也是为了更精确地模拟游戏。

2、虽然我的MAME可以正常运行游戏，但我希望它的画面更象街机，应该怎么调整？

答：因为街机的屏幕是使用.40的点距以及60Hz刷新率为标准的隔行扫描，和显示器有很大的差别，MAME拥有多种画面优化的效果。我个人建议大家使用硬件拉伸和75%抽行显示外加RGB Sharp(三原色锐化)效果，这样可以让你的游戏画面更接近街机。

3、为何我的MAME无法上互联网和别人联机玩游戏？

答：官方的MAME并没有上网连机的插件，你可以使用上网联机专用的版本：MAME32K，在菜单里选择网络游戏。MAME32K的下载地址为：http://www.kaillera.com/download.php 。

4、在使用MAME玩游戏时如何存档和取档？

答：按Shift+F7进入存档模式，然后按1~10数键选择存档的位置。同样，按Ctrl+F7进入取档模式，按1~10数字键位选择取档的位置。

5、怎样在Winkawaks里面设置连发键？

答：打开Winkawaks目录里的INI目录，打开需要开启连发的游戏的INI文件，在对应键位后面填入一个“+”符号（引号不需要），就可以开启相应键的连发功能

IMPACT 作者 Atila 的专访

原著：Retrogames　译者：　LEAF

编者按： 这是一份来自国外著名模拟器站点"Retrogames"对Namco System 11/12，Taito FX1，Capcom ZN1/ZN2街机模拟器IMPACT作者Atila的采访，由于采访有一定的时间关系，而且IMPACT的下一代模拟器ZINC也由作者发布了，无论在兼容性和游戏数量，声音，画面都要比前者IMPACT强的多，但是作为第一个3D街机模拟器来说，它就象当初的PSEmuPRO，还有UltraHLE一样是划时代的。

IMPACT第一个版本是于2001年4月1日发布的，支持Street Fighter EX等8个游戏，在模拟器界引起巨大轰动，但是很不幸的是由于测试版本被泄露，和PSEmuPRO一样宣布停止开发，无疑在当初是给了模拟器FANS又一个大噩耗。当然在IMPACT停止开发后，各种前端，手柄，显示插件和ROM工具层出不穷，这已无法挽回IMPACT。但事情还没完全结束……

2001年12月21日，S11 EMU发布，从名字就可了解，它是NAMCO SYSYTEM11的模拟器，支持游戏Dancing Eyes，Soul Edge，Xevious 3D，Star Sweep和Tekken



2002年4月9号，ZINC发布，支持了Sony ZN-1 /ZN-2 和 Namco System 11，支持的游戏有：

l Street Fighter EX （JP）
l Street Fighter EX （ASIA）
l Street Fighter EX Plus （USA）
l Street Fighter EX Plus （JP）
l Street Fighter EX 2 （JP）
l Street Fighter EX 2 PLUS （JP）
l Star Gladiator 2 （JP）
l Rival Schools （ASIA）
l Justice Gakuen （JP）
l Strider Hiryu 2 （JP）
l Strider 2 （USA）
l Kikaioh （JP）
l Battle Arena Toshinden 2 （JP）
l Tetris The Grand Master （JP）
l Sonic Wings Limited （JP）
l Beastorizer （bootleg）
l Psychic Force （JP）
l Magical Date EX （JP）
l Soul Edge （JP） Ver。 A
l Soul Edge （JP） Ver。 C
l Tekken （JP） Ver。 A
l Tekken 2 （JP） Ver。 B
l Dancing Eyes （JP） Ver。 A
l Xevious 3D/G （JP） Ver。 A
l Star Sweep （JP） Ver。 AKosodate Quiz My Angel 3 （JP） Ver。 A

注：m0rk是采访者，atila就是被访



m0rk：首先，能告诉我们"the IMPACT"是怎么样一个模拟器吗？

atila：The IMPACT模拟的是基于Namco System 11/12，Taito FX1，Capcom ZN1/ZN2的游戏。是一个基于PSX的街机硬件模拟程序[译者按：相信大家在街机厅玩过铁拳，魂之利刃等游戏，这些就是基于PS的街机游戏]

m0rk：我知道模拟器的作者希望使用匿名，你了解这样作的目的是什么吗？

atila：嗯。是为了避免在模拟器放出后某些公司有机会利用模拟器作者或他的某些东西。因此，使用匿名是最好的选择，而且这样作还能避免那些仅仅想了解一点关于模拟器细节问题的人们的纠缠。

m0rk：十分理解！

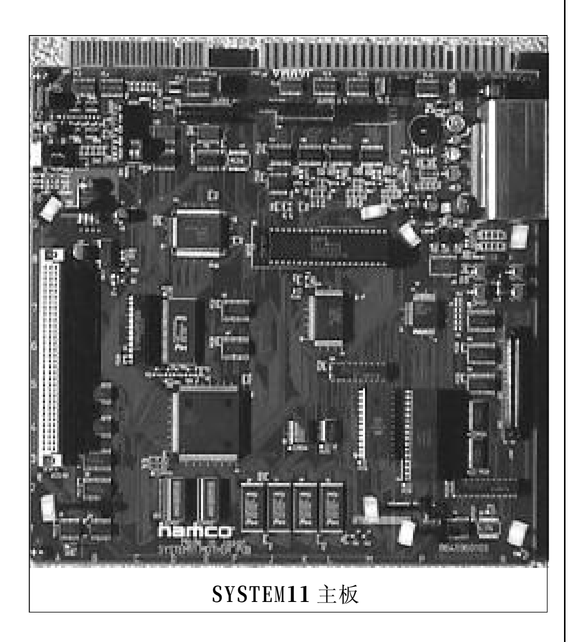
m0rk：IMPACT的作者是否打算在某些时候露出自己的庐山真面目？

atila：绝不会

m0rk：你能否告诉我们为什么在外界那么多的人不熟悉IMPACT的情况下，不愿透露名字的模拟器作者仍然坚持只模拟1997年及更早的街机游戏？

atila：是为了防止人们搭免费的便车，维持模拟界正常的秩序，如果你想玩最新的游戏，去街机上玩吧！

m0rk：在过去，许多伟大的模拟器由于黑客肆意修改了程序，使之能运行未被放出的游戏而被迫停止开发。The IMPACT是否有计划去解决这个问题，又或是你们觉得这并不是一个大问题？



SYSTEM11主板

也可以说ZINC=IMPACT+S11，因此关于IMPACT的事件也终于划上句号了，至于ZINC是否还会推出新版，目前只有作者自己最清楚，但有一点是可以肯定的，只要Namco System 10和 System 12的ROM被DUMP出的话，估计作者一定会推出新版或相应的模拟器，因为从作者的这句话中就可以看出”We'd love to add System 10 and System 12 games but no dumps exist。”

嗯，有点扯远了，接着让我们来看看这份出色的采访吧：





atila：对，IMPACT将会有广泛的保护措施来对抗这一系列行为。

m0rk：前面你曾提到过这是一个基于PSX的街机硬件，这是否意味着计划有一天能模拟PSX？

atila：作者没有任何计划去放出一个PSX的模拟器（译者按：相信眼尖的玩家可能会发现IMPACT的开发小组中有一个就是ＰＳＥＭＵ ＰＲＯ开发小组的成员）

m0rk：能告诉我们一点关于你所了解的还未公开的东西吗？（你不能询问atila或是其他的测试人员这类信息！）

atila：这是一个完美的模拟器，100%的模拟度，没有瑕疵，并且已完全支持声音和FX声音的模拟

m0rk：喔……

m0rk：它将使用的是GLIDE D3D还是OpenGL？

atila：两个都是，D3D已经在被开发中了

m0rk：什么时候我们能在网站上看到新的更新情况或是图片什么的？

atila：很快，因为我们刚得到一些新的ROM

m0rk：现在已被告知将在圣诞节放出。是否模拟器已经差不多或是已经完成了，为什么作者要等到那时再放出呢？

atila：因为还有一些小东西没有完成

m0rk：能谈一下已经支持的Namco System 11/12，Taito FX1的游戏吗？



atila：我已经有一份超过40个游戏的列表了 ：）

m0rk： 能具体说说是什么游戏吗？

atila：我没有这个权利，但这份列表里确实有些非常cool的游戏

m0rk：那么你是否认为如果ROM dump人员开始dump Namco System 11/12 Taito FX1和Capcom ZN1/ZN2游戏时，模拟器就将很快被放出呢？

atila：是的

m0rk：你是如何认识模拟器作者的，我的意思是说并不是每天都会有人过来对你说“来，我这有个完美的Taito FX1和Capcom ZN1/ZN2基板的模拟器！”这是如何开始的？

atila：我已经认识作者很长时间了

m0rk： 这个模拟器项目的开发持续多长时间？

atila：可能一年左右，他没有太多的时间来工作：

m0rk：你刚才说模拟器能100%的完美模拟，达到这样的效果需要什么样的电脑？

atila：恩。我的128M内存，PⅡ-266和可怜的ATI显卡能达到20帧的速度。目前作者正在为提高速度而工作，他的带Voodoo3的PⅡ-450的机器也没有能全速运行，只达到50帧，因此他正在为能在自己的电脑上以60帧的速度运行而工作着

m0rk：在P2 450机器上全速运行的标准是什么？

atila：在640x480 或 800x600 的模式下带Qsound的完全模拟，并以60帧的速度运行

m0rk：显然这个模拟器的引擎是针对高端电脑

的。

atila：就象你知道的那样，声音模拟会占用大量的CPU资源

m0rk：这个模拟器是用什么语言编写的？

atila：嗯……显然这是个Win32平台的模拟器：）使用的是C语言（或是C++，我不太清楚）和ASM，还有就是到处存在着一些动态重编译的的东西，这将会在NT4上来完成

m0rk： 啊 NT4太烂了

atila：我不这么认为，我已经用了6个月左右了;）

m0rk：它就是烂！

atila：不是！

m0rk：是的，是的，是的！

atila：不是不是不是不是不是！

m0rk： 好，好，不争了！

atila ;）

m0rk： ：）

atila：把这段从采访中删了吧;）跑题了WHOOPS！

m0rk：不要以为你现在能置身事外，你如何解释来自于www.retrogame.com的关于这件“大事”的令人费解的消息

atila：基于Retrogames所处的立场，你自己也能发现些什么;）

m0rk：你是否害怕某个名叫IDSA的组织？[注：IDSA就是美国IDSA（互动数字软件协会），IDSA 是美国专门服务计算机及游戏机游戏厂商的组织，IDSA 的成员去年度就占去了 90% 的北美游戏销售市场，此外全球最大的游戏展览E3（Electronic Entertainment Expo）就是由IDSA所主办的，IDSA的重要业务也包括全球反盗版游戏的推动及研究。很多提供ＲＯＭ下载网站如ＡＣＥＲＯＭＳ还有ＶＧ－ＮＥＴＷＯＲＫＤ，还有很多模拟器开发者因收到ＩＤＳＡ的信，而停止了网站下载或模拟器的开发]

m0rk： 我呸！

atila：IDSA？当然不，我可能会把他们彻底打倒 。

m0rk： 我会记住你所说的话的！

atila：你知道他们并不是唯一与黑手党有联系的人。

m0rk：你是否知道关于EX2K这个项目的情况？这里已经开始变成一个ＪＯＳＥＱ传闻的发源地了！（注：ＪＯＳＥＱ是老牌的模拟器新闻站点，以他著名的小道消息而出名业界）

atila：是的

m0rk： 那好……请详细阐述一下！！

atila：这是个在模拟界中"统一"的项目

m0rk： 恩。你还能提供一些关于这个伟大的将要来到的模拟器的其它情况吗？

atila：很快你们就能知道了 ：）

m0rk：非常感谢**atila**抽出时间接受我的采访，我希望我们的下一次谈话将会是关于CPS2的模拟器！

atila：不用客气 ：）

m0rk：顺便问一下作者有什么话需要传达给公众的吗？

atila：我也不知道，可能会是“不要对免费的东西过多抱怨”这类的话 ：）

m0rk： ：）

如果有人想知道更多关于IMPACT模拟器的信息，可以来谈谈，或是发恐吓信，他们能连接上在EFNET的#the-IMPACT。处于一些不确定的因素，你可以去下载一个MIRC（一个因特网聊天的程序）并选择一个EFNET的服务器。当它让你选择所需要的频道的时候打入The-IMPACT和你的位置！！

相关网站：http:www.IMPACTemu.com
http:www.retrogames.com
http:www.emu-zone.net





无限道场 MUGEN 第六讲

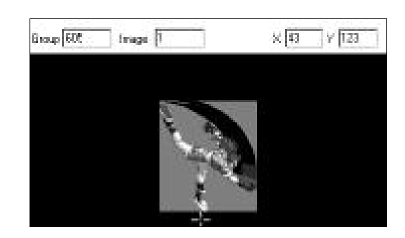
编者的话：以后我们会深入分析人物制作的全过程。在此之前，先来认识一下MUGEN制作中的一些基本或常用的概念。如果现在暂时不能完全掌握，也可以在心中留一个印象，以方便以后的理解和我们的叙述。

Sff文件：是人物用到的所有图片的集合，图片格式为Pcx，使用统一的色表，大头像9000，1可除外。图片中人物正面向右。

GroupNo、ImageNo：Sff中的每一张图片要定义一个相对独立的标号以相互区别，由组号GroupNo和ImageNo构成。例如5000，10。除了一些人物基本动作和保留动作以外，GroupNo和ImageNo的设定没有限制。具有相同GroupNo的图片也不会自然形成相关关系，仅作方便记忆和分类而用。

X-axis，Y-axis：在Sff文件中，设定坐标原点相对于图片左上角的偏移量，人物正面为X正值，下方为Y正值。以后提到任何的X，Y正负取值皆按此例。设定的目的是使所有人物图片能对准，动作运行时不发生突然的不流畅偏移。

Sprite：在Sff文件中正确定义GroupNo，ImageNo，X-axis，Y-axis后的每一张图片称为一个Sprite。可供Air文件调用。简称Spr。



Air文件：文本文件。描述人物所有动画，并且设定人物的Collision box。

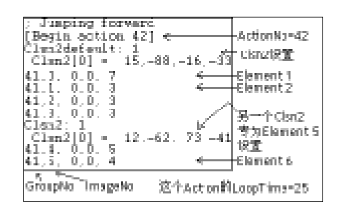
Animation Action：在Air文件中，从[Begin Action xxx]（xxx为指定唯一的数字）开始到下一个[Begin Action xxx]之前的内容称为一个Action。又称为Animation，简称Anim。一个Action能被Cns调用并播放。

Element：由Action中播放Sprite自然形成的顺序，依次定义为Element 1、Element 2。在Air文件中就表现为Action中的有效行的行数。不同的Element可以是同样的Spr。简称Elem。

Tick：MUGEN中时间的最小单位，每一Tick处理一帧。正常运行时每1秒60Ticks。以后提到的时间，都以Tick为单位。

Element的基本结构：每个Elem写在一行，总共7项，项之间由“，”分隔。第1、2项分别为所调用的GroupNo和ImageNo。3、4项是对Sff中定义的图片位置再作相对移位，一般设为0。Air文件确定了图片和原点的最终相位，在Cns文件中控制原点的位置和速度来控制人物的一切移动。第5项是该Spr显示的时间（Tick数）。如果为-1就是无限播放。

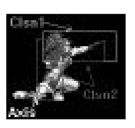
Element的附加结构：第6项为Flip参数。可选V（垂直翻转），H（水平翻转）和VH。翻转时以Sff中定义的坐标为准，再在翻转后的图片上加上Air中设定的偏移。第7项为透明度参数。可选A（颜色叠加，



变光亮的透明效果），S（颜色对减，变阴影的透明效果）。设定A1是在背景变深50%后叠加。在Linux版中可以对透明度作详细设定。

looptime：Action中所有Elem的播放时间之和。若有一项时间为-1，则是无限时间的Action也就是不循环的Action。否则就是有限循环时间的Action。

Collision box：撞击区域，用格斗游戏术语来说就是判定区域。MUGEN用两种Collision box：Clsn1和Clsn2。



Clsn1通常用于攻击判定。有时能作为打击防御的判定，同时不能作攻击判定。Clsn2是可被攻击的区域。同时Clsn2不存在时对方能穿过己方，因此也是存在判定。在跳跃过顶时有一定影响。

理论上每个Action的每个Elem都应该有Clsn2。定义Clsn1/2的方法以后再详述。

Cns文件：文本文件。是一个人物的主干。主要有两部分，一是定义人物基本的属性，如行走速度，描画比例因数，总血量等等。二是描述了所有人物能做的动作，包含了人物除动画和按键的一切细节。

Cns基本上是大小写不敏感的。



State：在Cns文件中，从[Statedef xxx]（xxx为指定唯一的数字）开始到下一个[Statedef xxx]之前的内容称为一个State。常见的情况是一个State对应一个动作或一招，复杂的情况下需要多个State来完成一个动作。

注：这里的标号和Spr的GroupNo和Anim的Action号并非必须确定的对应关系，只是为了一目了然，常常是尽量让同一动作的GroupNo，ActionNo，StateNo对应。

State Controller：在一个State中，从[State xxx，x]开始到下一个[State xxx，x]之前的内容称为一个State Controller。与以前所涉及的标号不同，这里的标号没有除标记以外的作用，不会被调用，所以不必顾及是否唯一。

Sctrl由标号、Sctrl的名称、触发条件以及该Sctrl的参数设定组成。Sctrl类似于一个封装的功能函数。

可以通过MUGEN带的docs\Sctrl.txt来了解MUGEN有多少Sctrl即有多少功能。

Trigger：Sctrl必须在一定的条件下触发。MUGEN定义了两种Trigger，称为条件类型Trigger和函数类型Trigger。像Trigger1=AnimElem=2

其中AnimElem=2就是一个函数类型Trigger。它就是判定现在播放的Anim（即Action）是否放到第2个Elem。然后返回一个值给Trigger1=。Trigger1=...就是一个条件类型Trigger，当它判断为真时Sctrl就会触发功能。

函数类型Trigger类似于一个返回0与1值的函数。

以下所说的Trigger大都是指条件类型Trigger，而将来说到用什么Trigger基本上都是函数类型Trigger。一般情况下不会发生混淆。

可以通过MUGEN带的docs\Trigger.txt来了解MUGEN有多少函数Trigger即有多少触发条件。

State的特性：MUGEN的State采用一种叫finite state machines的机制。具体内容是人物在某一时刻中只处于一个State中，而不受到其它State内容的影响。在每一tick中State的每个Sctrl都在判断其条件是否已经被触发，一旦触发就执行其功能，直至转向到另一个State中去。

但是有特例存在，就是State -3，-2和-1。这是随时对人物有影响的。除此之外，可以认为人物不能同时存在于两个State中。以后会祥述。

所有States必须有一个单一的Statedef节和一个或多个State节。

Sctrl的特性：除了在State -1里，各Sctrl之间的顺序一般是无关紧要的。只有与ChangeState有关的会有影响。

每个Sctrl中必须有一个Trigger1=...，如果是无条件执行，也要写Trigger1=1（永真条件）。

Sctrl的参数之间的先后次序无关紧要。

Trigger逻辑：触发条件的组合逻辑容易从字面去

上理解，但是要表达出来你可以看看Elecbyte用了多少篇幅。所以现在就以一段伪代码作例子：

Triggerall=人物在地面上

Triggerall=输入指令下前下前拳

Trigger1=有一级能量

Trigger1=人物处于自由活动状态

Trigger2=人物处于爆气状态

Trigger2=人物处于自由活动状态

Trigger3=人物处于爆气状态

Trigger3=正在必杀技攻击中

Trigger3=必杀技已击中对手

这比方说就是引发某超必杀的条件，在三种不同的情况下可以触发：一、普通状态下有一级能量；二、爆气状态下无限量使用；三、爆气状态下Super Cancel。共同必须满足的条件是人物在地面上以及输入规定指令。

这种逻辑要建立复杂的组合结构不是太方便。但因为MUGEN支持表达式（c语言风格），可以用&&（条件与）和II（条件或）来组合条件。如上例Trigger2和Trigger3可合并为：

Trigger2=人物处于爆气状态

Trigger2=（人物处于自由活动状态）II（（正在必杀技攻击中）&&（必杀技已击中对手））

这样对优化代码有好处，但是采用何种书写方式还是以作者能清楚表达和便于回读为准。

注：在一个Sctrl里必须有一个Trigger1存在。而且如果没有Trigger3，则程序认为也不会有Trigger4。所以标号上要保持连续。

Trigger persistency：在一般状况下，当条件组合结果为真时，Sctrl就被触发一次。要控制不是每次结果为真就触发，可以使用Trigger persistency。用法上是在该Sctrl中加上一行persistent=n，意思是每隔n次条件为真才触发一次Sctrl。默认值当然就是1。如果persistent=0，每隔0次触发，即是只认第一次条件为真，在当前State结束前只能执行一次。和一般Sctrl的参数不同persistent只接受常数值，不能为表达式。

Helper：在现在的格斗游戏中援助人物很多。Helper就是在游戏中产生的援助。Helper是作为一个完整的人物出现的：它有自己的血量等和主人物一样的属性，虽然未必用得到；可以为Helper设立它用的State组，Sctrl功能也是完全对其开放的；通过设定也可以接受输入指令。产生Helper的人物（也可以就是一个Helper）称为该Helper的Parent。而主人物对任何Helper都称为Root。Helper的实际功能远远超出了援助人物。一般需要复杂控制的物件都需要Helper来实现。

Trigger重定向：Trigger不仅可以取到人物自己的数据，还可以取到游戏中其它物件的数据。如

Trigger1=Eneny，Stateno=30

其中前缀可以有Enemy（对手），EnemyNear（靠近的对手），Partner（战友），Target（受到自己攻击中的对手或其他物件），Helper，Parent，Root等。但是不支持多重重定向。

注：只有Trigger可以重定向。也就是说可以随时取得对方数据，但是更改对方数据只有在规定范围内可行。

表达式：MUGEN支持使用表达式，一切C语言的表达式都可以使用（取地址取指针当然没有）。表达式可以使用在Trigger条件和State或Sctrl的属性中。但只有数值型可以使用，字符型不可以。

旧式函数Trigger：一些函数Trigger对表达式的支持是不规范的，而这些Trigger还是常用的，所以需要注意。请察看技术文档。

SFalse：当表达式中出现非法值（如除数为0，取一个不存在的Anim等）时，就会返回SFalse这一个特值。目前对SFalse做任何操作的结果都是SFalse。也就是说在Trigger里一旦出现非法值肯定为假，而不会中断出错。虽然这样，还是要注意不要犯错。

Life & power：血量和能量值，默认Life=1000，Power=3000。每1000Power为一级能量。不多说了。

Ctrl Flag：Ctrl=1是指人物处于能自由行动的状态，可以做出移动、跳跃、下蹲、攻击等动作。而Ctrl=0时则不能接受指令作动作或只能作指定的动作。

Game-time，State-time，Anim-time：Game-time是游戏一开始就不停累加的时间。State-time是在每个State开始时变为0，然后累加。Anim-time

是Anim开始后累加的时间，当不循环的Action播完之后回到0再重新播放。一般State只放一个Anim并且在AnimTime=0即播完后跳到其它State，所以其间State-time和Anim-time是一直相等的。但如果是循环播放（如走路）的State，其中Anim-time为1，2，3，1，2，3，1，2，3，……，State-time为1，2，3，4，5，6，7，8，9，……

Position，Velocity，Acceleration：对人物的Pos和Vel值可以随时设定，而加速度需要不断作VelAdd来设定。合理使用就可以完成人物的移动。

Fall：人物被击到空中后到回复或平躺在地上前的这一段时间称为Fall状态。

Juggle：人物被打到Fall以后，还能接上攻击的程度。人物的默认初始值是15。如果人物被Juggle=8的招打成Fall了以后，则另一个Juggle=8的招就击不中他了，因为8+8>15。而Juggle=5的招可以连上（8+5<15），但再接着Juggle=5的招就接不上了（8+5+5>15）。是防止不正常的无限连击。但Juggle是State的属性不是攻击Sctrl的属性，不太合理，设置也比较麻烦。Juggle设定对没有Fall中的人物立即无效。

Statetype：人物的状态，可以有以下状态：S（站立），C（蹲下），A（空中），F（Fall），L（躺倒）。主要会影响到被攻击后的状态。

Movetype：人物行动的类型，有：A（攻击），H（被攻击），I（什么也不做）。

Physics：Physics可以取值S，C，A或者N（没有规定性状）。默认是N。规定了Physics等于在State中加入隐含的Sctrl：A就是设定下落的加速度，并且在y坐标=0时自动跳向落地的State。S是按一定摩擦系数将x速度减至0。C就是摩擦系数与S不同。因此在简单情况下在State中Physics和Statetype值是一样的。但是在复杂的情况下，如在空中时有不同的加速度设定，或者落地时要跳向其它的State；或者站立时需要滑动。这就需要设为N，然后自己用Sctrl来自己设定性状。



Face：当与对手面相对时称为Face=1，面向同一方向称为Face=-1。

Hitcount，uniqhitcount：这里的连击数并非屏幕上显示的XX hits，而是在一个State里成功击中的次数。在转入下一个State时就复位为0，除非那个State设置了Hitcountpersist=1来保留。Uniqhitcount所不同的是在双人对战模式中用一招同时击中两个对手时它会记录击中两次，而hitcount只记录一次。

Sprpriority：物体显示的层次。取值从-5到5，值大的物体显示会盖住值小的物体。人物通常是在0层，其他物件也有其默认的层。在需要的情况下可以改变。

Pause，SuperPause：Pause时人物的画面静止，Time停止记数，Sctrl不再触发除非设置了IgnorehitPause=1。一般是击中等情况的附加效果。SuperPause时所有个体包括背景都进入Pause状态。用Sctrl--Pause和SuperPause产生的其实都是SuperPause。

Hit attribute：在多个地方要用到攻击属性，攻击属性的格式类似于S，NA。逗号前的一位是攻击时的Statetype；逗号后第一位可以是N，S或H，分别表示普通攻击、必杀技、超必杀技；最后一位可选值为A，T和P，分别表示攻击、投技、飞行道具攻击。

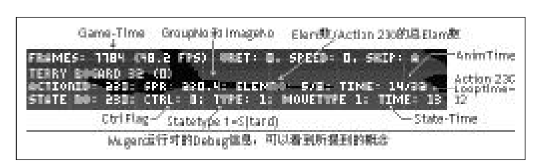
Var，Fvar：在MUGEN可以设立自定义的变量。Var为整型变量，Fvar为浮点型变量。以Var（0），Var（1），……标记。对自定义变量可以方便地读取和修改。

Common1.cns：人物的基本通用动作的设置文件，在data目录下。不同的MUGEN版本各有不同，如Kofz用的是修改过的Common1.cns。在人物自己的Cns文件里设计了和Common1.cns里相同的State就会屏蔽掉Common1.cns中的设置。

Cmd文件：文本文件。人物输入指令文件。定义了指令流；以及设定出招的一切条件，并在满足某条件时转向Cns中相应的State。以后会有详解。

Snd文件：人物用的所有声音（wav）的集合，其中的声音规格没有限制。对于其中每一段声音也必

须设定一个唯一标号，也是以GroupNo，SoundNo为组合。现在有一个保留的号0，11是用于人物被KO的Voice。另外曾经有过冲突的例子，不要把其它的声音GroupNo设为0。SndNo直接为Cns文件所调用。



Mugen运行时的Debug信息，可以看到所提到的概念

Act文件：色表文件，以前已有很详细的解释了。

Def文件：文本文件，是代表一个人物的文件。细心的玩家可能早就发现，Select.def里写入的就是指向这个文件的。以上文件并不会因为文件名相似或同在一目录而自动组合到一起，这要靠Def文件。Def文件里可以写入多个Cns文件和Act文件，而Sff、Air、Cmd、Snd只能有一个。另外Def还设定了人物的名字、显示用名、作者名、版本日期和建议用MUGEN版本。以及人物出场和结局的动画文件。

没有把提到的一些保留的取号详细列出来，另外的一些细节也不能详述，否则篇幅会大很多。我们会在以后的教程中具体研究。欲知更详细的信息，可以察看MUGEN China的教程页。另附本期光盘内容介绍：

Kof zillion：是Ver 0.00005。人物增多以后，精彩的游戏性就更为体现了。而且用上了新的画面包，有种清新的感觉吧。估计下一版饿狼队就能悉数登场了。请继续支持！

Kof New Battle：MUGEN China神秘人物Mr.S的倾情之作，10位NeoGeo人物的Kof Style重新创作，并且有独创的系统。玩家绝对可以感觉到既亲近又耳目一新的感觉。从每一张图的工作上可以看出作者的实力和毅力。如果假以条件，在格斗游戏界创造出新的辉煌也不是没可能的！

用法：下载后开包即可食用……哦，是直接运行。如果运行中有显卡声卡的问题可到论坛。

Kofz是不开放的系统，只可以加入所提供的Dio。KofNB基本上和普通MUGEN一样。

加入人物的方法是将新人物放到char目录下一个与人物名（def文件的文件名）相同的目录。然后在data\select.def中加入一行该人物的名字。

常用的修改基本上可以在Option菜单下进行，但别忘记修改完毕要存盘，方法是在Load上按右健使之变成Save，然后按键。

其它修改：打开data\MUGEN.cfg。修改其中的Stretch项可以控制0普通大小/1全屏；DoubleRes项可以修改全屏时的加强模式。PlayMP3项可以关闭播放背景音乐。（以上修改是为了加快在低配置机上的速度）

大话色表

前几期谈到了许多关于图片先期处理的内容。本期我还是要继续补充几点。并不是我们MUGEN China小组的成员都爱现宝，问题是许多有意于创作MUGEN作品的网友都在这里受到阻碍，从而放弃了进一步的探索。其中色表建立的部分对于新手制作信心的杀伤力，远远超出我们的想象。如果你有相关的经验（如制作过人物动态GIF），相信这并非什么障碍。但如果你没有，希望我们的描述能足够详尽以为你解决任何的问题。

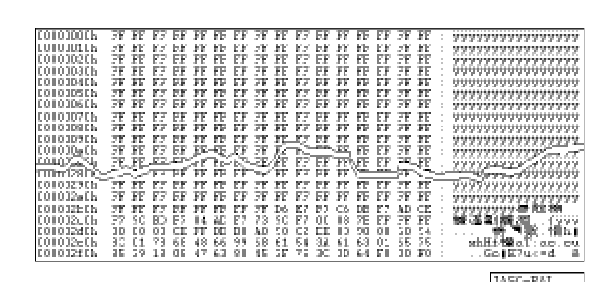
由于本篇叫大话色表，因此我打算从Dos下的QBasic开始，然后是Win3.1的画笔，然后……呀，为什么用愤怒的眼光盯着我？还是说相关的内容吧。

色表存在于每一个256色图片里，它定义每一种颜色为一个索引值，而文件中色彩的表示就是用该索引值而不是直接的RGB值。因此在不改变图片内容的情况下，改变其色表，就可以造成我们在游戏中看到的1P，2P具有不同服装和肤色的效果。正如上期所说，索引值为0的颜色，MUGEN中处理为不显示也就造成的透明背景的效果。

在MUGEN制作中常用的色表文件格式有Act和Pal。Act是MUGEN和PhotoShop直接支持的格式，Pal是PaintShop支持的格式。PaintShop功能上不比PhotoShop更强，但制作MUGEN用的图片绰绰有余，资源上不像PhotoShop那样占用够多。因为制作人物时往往要打开包括模拟器在内的许多软件，如果你的配置不是很强的话，推荐你使用PaintShop来处理图片。虽然Pal不被MUGEN所直接支持，但是方便转换为Act格式。这里注意一点：在

用PaintShop第一次保存Pal格式时，要在格式选择栏中选择Jasc Pal而不是默认的MicroSoft Pal。后者是没有工具转换成Act文件的。

现在我们打开一个色表的Pal和Act文件，看看它们的格式：



```
JASC-PAL
0100
256
240 0 240
60 61 180
69 63 117
71 99 128
67 24 8
101 117 133
97 95 1
97 84 58
102 153 104
120 104 72
140 140 1
144 128 104
194 190 3
184 168 144
206 255 222
0 0 0
255 255 255
0 8 123
115 156 247
132 173 247
156 189 247
173 206 247
198 222 247
214 231 247
255 255 255
255 255 255
```

Jasc Pal是文本格式文件，它的格式容易明白：第一行是色表类型，第二行是版本号，第三行是色彩总数，往下依次是索引号为0-255这256种颜色的R G B值。可以看到索引号为0的是240 0 240，也就是我们用的洋红色。

Act是二进制文件，看起来比较复杂了。请注意它的0号色在最后：F0 00 F0（F0h=240d）。前一个是1号色，也就是倒排的，但R G B 的排列依然是顺序。这和我们在PhotoShop的色表窗口中看到次序是一样的。

不知道看到色表文件的格式能否加强你对色表功用的理解。不过用UltraEdit来处理色表文件比在图像软件中填RGB值就来得方便。比如要把背景色设为0号色，只要剪切移动一下。

前几期提到了在建立色表时，将人物所可能用到颜色，包括人物本体、火花、飞行道具、援助都放在一个图片里来制作色表。这种方法对于简单的人物还适用，但对于Kof人物这样总共用到100多种颜色的复杂情况，这种方法会带来一些问题。

首先是人物本体所用的16种颜色被打散，制作2p色表时需要选色查找，还不能确定16种颜色是否都已经替换完了。

其次是有可能不同的物体（本体、火花……）之间交叉使用了颜色，这可能要到制作2p色表时才被发现，从而会引起大量的返工。虽然现在的游戏都极力避免不同物体用同一种颜色，但这种状况仍旧有存在。

再者就是如果人物有红色或土黄色的服饰，容易和人物的肤色相混而处理，同样会在制作2p甚至3p色表才发现。当然此种问题只出现在对图片需进行原创编辑时。

最后，在先期你也不能确定所取的就是人物的所有颜色，没有遗漏。往往不能避免以后要更新色表颜色。

因此鉴于制作中的经验教训，不推荐一开始就制作完全的色表。只要先制作好人物的色表就可了。并且手动将色表中的颜色按色调（红色归红色，肤色归肤色）分在各自一堆。这样避免了原创编辑时选错色，制作2p色表也更为简单。以后加入其它物件（火花、飞行道具……）的颜色时再在原色表上添加，并且最好保证不同物件的颜色放在不同行里，如爆发光、打击火花、防御火花各放一行。谨慎的话还可以制作分色表。（比较复杂，以后有机会举例说）

细致的处理可以防止错误引起返工。只是用PaintShop和PhotoShop的功能来处理会很烦复，用UltraEdit直接修改文件就可以少费劲了，尤其Jasc Pal是个文本文件。

但是MUGEN不直接支持Pal文件。PaintShop的用户就必须通过图片这个载体，在PhotoShop或Mcm中生成相应的Act文件。也可以用ElecByte提供的Pal到Act的转换工具，在Pcxclean包中Pal2act工具。这时的Pal就必须是Jasc Pal了。使用方法为：Pal2act source.pal target.act

注意不论是源文件还是目标文件的文件都要打全，不能缺掉扩展名。OK，色表文件的制作往往是人物制作的第一步，希望你能闯过这一关！

相关工具下载页面：

Pal2Act：http：//www.elecbyte.com/tools/pcxclean.html

UltraEdit：http：//www.download.com.cn/show.phtml?action=detail&id=351

PaintShop：http：//www.download.com.cn/show.phtml?action=detail&id=2512

群英激突——超级漫画英雄对街霸

Marvel Super Heroes VS. Street Fighter



文：Emu-Zone/GOUKI

【系统简介】

以下所有摇杆方向以玩家面向右边为主。
按钮以英文缩写与（A）（B）（C）（D）来代表

LP= 轻拳	MP= 中拳（A）	HP= 重拳（B）
LK= 轻脚	MK= 中脚（C）	HK= 重脚（D）

本作是Capcom的VS系列作品第二部，于97年推出。在前作X-men VS. Street Fighter获得相当好评的基础上，增加了全新的系统和角色，并且在系统和人物平衡性改良方面下了相当的功夫。一推出就在全世界范围内，特别是欧美获得相当好评。众所周知，从94年度Capcom社购入了美国漫画英雄人物系列的版权并且用于制作游戏开始，推出了X-Men->Marvel SH系列，而之后96年更是以全新的乱斗理念把该系列的角色和Capcom的原创角色引入同一系统，开创了VS 系列。本系列共同的特点就是以复杂的系统，超级华丽的视觉效果，以及爽快的连击感觉而独树一帜的。总体而言，本作在该系列中占有相当的地位和重要性，是一部相当优秀的作品，而且从本作开始 VS 系列的系统走向成熟，为后面的数部作品奠定了基础，因此作为C社格斗游戏爱好者，的确不应当对这款超级漫画英雄对街霸一无所知罢。本期杂志的光盘内会附送该游戏的模拟器和ROM……Enjoy it!



【系统简介】

关于血量计表：每个角色都有一条血量计表，全绿代表生命力满值，受到攻击时，除了绿色部份减少外，同时会出现红色部份，这个红色代表角色可以在场外补血的量值。在场外的角色，将会逐渐地补满红色部份的血量成绿色，但如果未补满又上场，则红色部份将会完全消失。

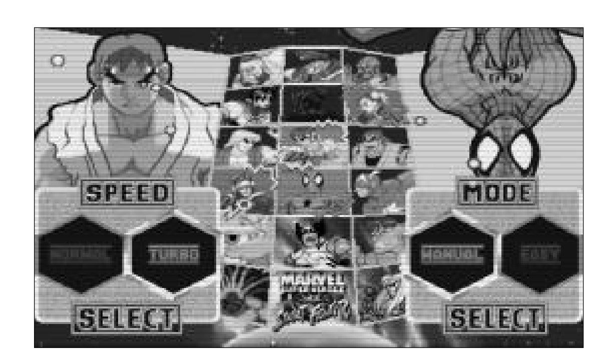
更换出场顺序：开打前双方半身特写出现之后切入战斗画面之前，按住 PPP 即可将画面较上方的角色，亦即离玩家较远且原本预定为后援的角色改为先发上场。





Easy Mode：在角色选择完毕后会有Mode Select的窗口选项，包括Manual Mode和Easy Mode的选择，其中Manual Mode就是普通的模式，而Easy Mode则是大大简化指令的模式，其特征如下：

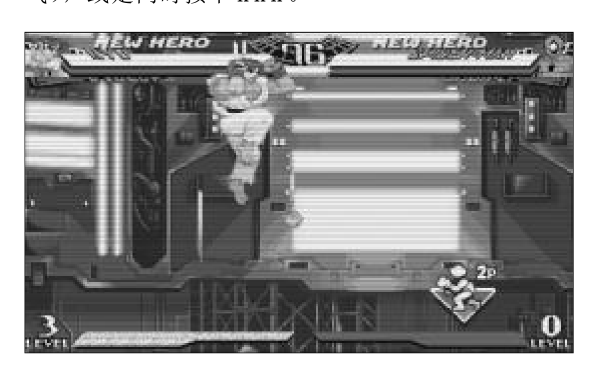
打中对手后只要连按钮便能够作简单的 Combo 攻击，只要连续按下 MP（A） HP（B） MK（C） HK（D） 就可以出现必杀技，且只要 HP＋HK 便可以轻易激活 Air Combo。



Taunt 挑衅：按下开始钮即可做出挑衅动作。



Super Jump 大跳：摇杆迅速作出 ↑↓（不可蓄气），或是同时按下KKK。

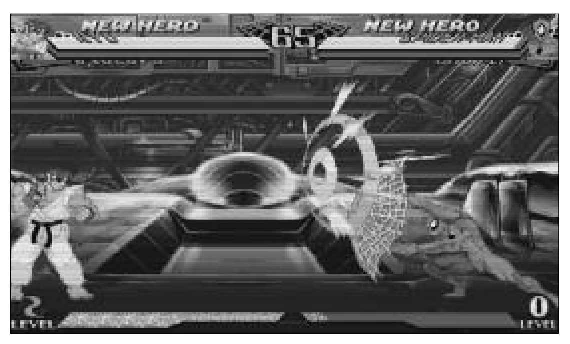


Dash 前冲：摇杆迅速作出→→或←←（不可蓄气），或是摇杆往前或往后按下 PPP。

Safe Fall 受身：被摔时，在几乎同一时间内，→＋MP或→＋HP，可以解开对方的摔技，减少损伤。

Pursuit Attack Evade 倒地回避 被对方击飞而自己将着地前快速←↙↓＋P，（Down Evade），指令成功则自己会一倒地就往前滚，可用来避免敌人追击或是便于自己反击。

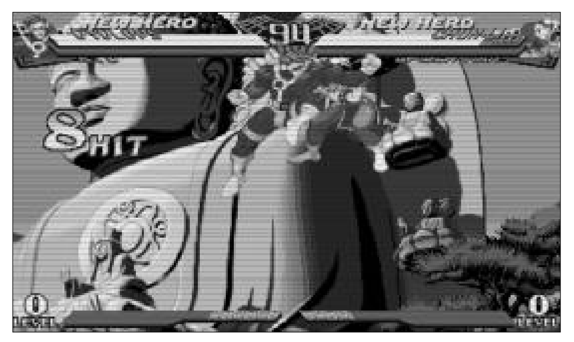
Advancing Guard 返挡：在挡住对手的攻击时按下 PPP，会作出返挡的动作，动作持续过程中不会受到必杀或超必杀的消减，若是动作接触到对手，则会将对方弹开，拉开双方距离。



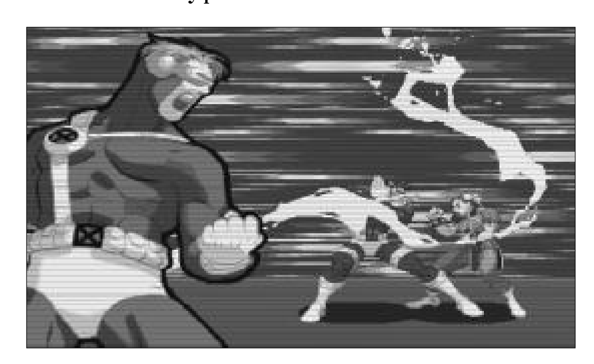
Air Combo 空中连续技：是一种将敌人打飞浮在空中，自己跟着跳近被打飞的敌手，并在空中以连续技的方法追打敌人的一种技巧，且每个角色有各自不同的 AC 激活技。（详见各角色招式表）

若是在Easy Mode中则可以用共通的HP＋HK轻易激活AC。打中后只要将摇杆扳↑便会自动跳近被打飞的敌人。接着便如同在地面一样连按按钮便可作简单的Combo。





Hyper Combo 超必杀技：需要消耗一个 Level 的气，依照角色不同指令亦不同，如果是Easy Mode，可以同时按下MP＋HP或MK+HK来达成。如果由Hyper Combo结束一局时，会有背景的变化并且显示出该Hyper Combo的名称。



Cross-Over Attack 交换攻击：同时按下HP＋HK，战斗中角色将作出挑衅的动作，（Variable Attack）场外角色则会跳出来接替。但由于换入的角色会有一段时间的无防备状态，所以交换时机极为重要，如果选择不当，甚至可能造成己方两名角色同时遭受攻击的状况。

Cross-Over Assist 援护攻击：同时按下 MP＋MK，战斗中角色将作出挑衅的动作，（Variable Assist）场外角色将会出场使出一招攻击然后马上退出至场外，不会损耗任何气。以下为对应角色的援护攻击动作表：

Character	CO Assist	Character	CO Assist
Cyclops	Rising Uppercut	Ryu	波动拳
Captain America	Charging Star	Ken	升龙拳
Hulk	Gamma Charge	Chun Li	气功拳
Wolverine	Berserk Barrage	Dhalsim	Yoga Fire
Spider-Man	Web-Swing	Zangief	Double Lariat
Omega Red	立 HP	Bison (Vega)	Psycho Shoot
Shuma-Gorath	Mystic Smash	Akuma (Gouki)	龙卷斩空脚
Blackheart	Dark Thunder	Sakura	春风脚
		Dan	我道拳



Cross-Over Counter 反击：在挡住攻击的同时输入 ←↙↓＋HP＋HK，（Variable Counter） 必须需要消耗一个 Level 气，场外角色会出场攻击，战斗中角色则退出至场外。以下为对应角色的反击攻击动作表：

Character	CO Counter	Character	CO Counter
Cyclops	Optic Blast	Ryu	波动拳
Captain America	Star and Stripe	Ken	升龙拳
Hulk	Gamma Charge	Chun Li	气功拳
Wolverine	Berserk Barrage	Dhalsim	Yoga Flame
Spider-Man	Spider Sting	Zangief	Flying Powerbomb
			(Atomic Splex)
Omega Red	Omega Strike	Bison (Vega)	Scissor Kick
Shuma-Gorath	Mystic Smash	Akuma (Gouki)	豪升龙拳
Blackheart	Dark Thunder	Sakura	初樱拳
		Dan	断空脚

Cross-Over Combination 超必杀技组合攻击：↓↘→＋HP＋HK，需两个 Level 的气，（Variable Combination）场外角色将会一同出来使出超必杀技，用完后战斗中角色会退出至场外。如果由Cross-Over Combination结束一局时，会有背景的变化并且显示出该Cross-Over Combination的名称。以下为对应角色的组合必杀技攻击动作表（其中标明“主/副”的是指角色处于出场/后援的不同状况时会有不同的攻击动作对应）：

Character，CO Combination	
Cyclops	Mega Optic Blast
Captain America	（主）Hyper Star & Stripe
	（副）Hyper Charging Star
Hulk	Gamma Wave
Wolverine	Berserker Barrage X
Spider-Man	Crawler Assault
Omega Red	Omega Destroyer
Shuma-Gorath	Mystic Smash (Hyper)
Blackheart	Armageddon
Ryu	真空波动拳
Ken	升龙烈破
	真空波动拳（同伴为 Ryu 时）
Chun Li	气功掌
Dhalsim	Yoga Inferno
Zangief	（主）Double Lariat Atomic Buster
	（副）Double Lariat
Bison (Vega)	Scissor Kick Nightmare
Akuma (Gouki)	灭杀豪波动
Sakura	真空波动拳
Dan	震空我道拳

【MSH VS SF】角色招式表

按钮以英文缩写与（ABCD）来代表
LP=轻拳　MP=中拳（A）　HP=重拳（B）
LK=轻脚　MK=中脚（C）　HK=重脚（D）

角色名前注有★者为Marvel Super Heroes一方，而●者则为Street Fighter一方。本出招表还包括了本作全部隐藏角色的出招和角色的选用方法！

招式表（括号内为简易模式连按的钮）：

图1

★Cyclops

必杀技：
(A) Optic Blast　↓↘→＋P（空中可）
(B) Rising Uppercut　→↓↘＋P
(C) Cyclone Kick　↓↙←＋K
Repeat Punch　←蓄气→＋P
(D) Running Neckbreaker Drop　←蓄气→＋K

Hyper Combo：
(A+B) Mega Optic Blast　↓↘→＋PP
(C+D) Hyper Optic Blast　→↘↓＋PP（空中可）《注》

Air Combo 激活技：立 MP

《注》日本 Capcom 官方资料为→↘↓＋PP（空中可）

（图1）

★Captain America

必杀技：
(A) Shield Slash　↓↘→＋P（空中可）
(B) Star and Stripe　→↓↘＋P
(C or D) Charging Star　↓↘→＋K

Hyper Combo：
(A+B) Final Justice　↓↘→＋PP
(C+D) Hyper Charging Star　↓↘→＋KK
Hyper Star and Stripe　→↓↘＋PP

Air Combo 激活技：立 MP/蹲 HK

（图2）



图2



★Hulk

必杀技：
(A) Gamma Tornado　→↘↓↙←＋P
(B) Gamma Slam　↓↘→＋P
(C) Gamma Charge　←蓄气→＋K
(D) Gamma Charge　↓蓄气↑＋K

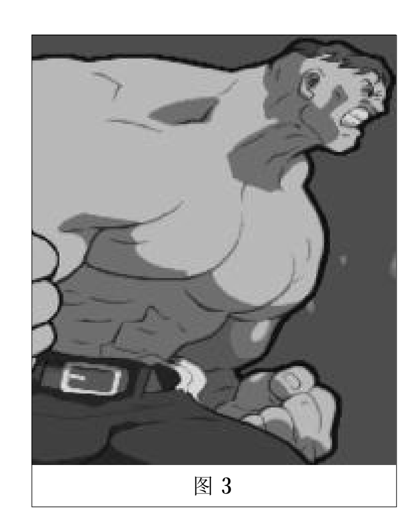

图 3



图 4



图 5

Hyper Combo：
（A+B） Gamma Wave ↓↘→＋PP
（C+D） Gamma Crush ↓↙←＋PP
Air Combo 激活技：立 HK/蹲HP
（图3）

★Wolverine
必杀技：
（A） Berserker Barrage ↓↘→＋P 后 P 连打
（B） Tornado Claw →↓↘＋P
Drill Claw MP＋LK＋摇杆方向（空中可）
Stamp （空中）↓＋HK《注》
Hyper Combo：
（A+B） Berserker Barrage X ↓↘→＋PP
（C+D） Fatal Claw →↓↘＋KK（空中可）
Weapon X →↓↘＋PP
Berserker Charge ←↓↙＋PP【注】
Air Combo 激活技：立 HK
《注》日本 Capcom 官方资料为（空中）↓＋HK
【注】日本 Capcom 官方资料为↓↙←＋PP
（图4）

★Spider-Man
必杀技：
（A） Web-Ball ↓↘→＋P（空中可）
（B） Spider Sting →↓↘＋P 击中后可同强度P追加攻击
（C） Web-Swing ↓↙←＋K（空中可）
（D） Web-Throw →↘↓↙←＋P
Hyper Combo：
（A+B） Maximum Spider ↓↘→＋PP（空中可）
（C+D） Crawler Assault ↓↘→＋KK
Air Combo 激活技：立 MP
（图5）

★Omega Red
必杀技：
（A or B） Carbonadium Coil ↓↘→＋P（空中可）
Death Factor Carbonadium Coil后P连打（空中可）
Energy Drain Carbonadium Coil后K连打（空中可）
（C or D） Omega Strike ↓↘→＋K
Hyper Combo：
（A+B） Omega Destroyer ↓↘→＋PP


图 6



图 7



图 8

（C+D） Carbonadium Smash 空中→↓↘＋PP
Air Combo 激活技：立 MP
（图6）

★Shuma-Gorath
必杀技：
（A or B） Mystic Stare ←蓄气→＋P
（C） Mystic Smash ←蓄气→＋K（空中可）
（D） Devitalization （近）→↘↓↙←＋K
Hyper Combo：
（A+B） Chaos Dimension ↓↘→＋PP 后中或大攻击（需Level 3）
（C+D） Chaos Spirit ↓↘→＋KK
Air Combo 激活技：立 MK
（图7）

★Blackheart
必杀技：
（A） Dark Thunder ←↙↓↘→＋P
（B） Inferno →↘↓↙←＋P
Hyper Combo：
（A+B） Armageddon ↓↘→＋PP
（C+D） Judgement Day ↓↙←＋PP
Heart Of Darkness →↓↘＋KK《注》
Air Combo 激活技：立 MP
《注》日本 Capcom 官方资料为↓↘→＋KK
（图8）

●Ryu
必杀技：
（A） 波动拳 ↓↘→＋P（空中可）
（B） 升龙拳 →↓↘＋P
（C） 龙卷旋风脚 ↓↙←＋K（空中可）
Hyper Combo：
（A+B） 真空波动拳 ↓↘→＋PP（空中可）
（C+D） 真空龙卷旋风脚 ↓↙←＋KK
真升龙拳 ↓↘→↓↘＋PP
Air Combo 激活技：蹲 HP
（图9）

●Ken
必杀技：
（A） 波动拳 ↓↘→＋P（空中可）

（B） 升龙拳 →↓↘＋P（空中可）
（C） 龙卷旋风脚 ↓↙←＋K（空中可）
Hyper Combo：
（A+B） 升龙烈破 ↓↘→＋PP
（C+D） 神龙拳 ↓↘→＋KK
疾风迅雷脚 ↓↙←＋KK
Air Combo 激活技：蹲 HP
（图10）

● Chun Li
必杀技：
（A） 气功拳 ←↙↓↘→＋P
零式气功拳 →＋HP
（B） 天升脚 →↓↘＋K
（C） 百裂脚 K 连打（空中可）
（D） 旋圆蹴 →↘↓↙←＋K
Hyper Combo：
（A+B） 气功掌 ↓↘→+PP
（C+D） 千裂脚 ↓↘→+KK
霸山天翔脚 →↓↘+KK
Air Combo 激活技：立 HK
（图11）

● Dhalsim
必杀技：
（A） Yoga Fire ↓↘→＋P（空中可）
（B） Yoga Flame →↘↓↙←＋P
（C） Yoga Blast →↘↓↙←＋K
（D） Yoga Teleport →↓↘＋PPP：往前远（空中可）
←↓↙＋PPP：往后远（空中可）
→↓↘＋KKK:往前近（空中可）
←↓↙＋KKK:往后近（空中可）
Yoga Levitation ↓↙←＋K
Hyper Combo：
（A+B） Yoga Inferno ↓↘→＋PP（空中可）
（C+D） Yoga Strike ↓↘→＋KK
Air Combo 激活技：立 MP
（图:无）

● Zangief
必杀技：
（A） Screw Pile Driver （近）→↘↓↙←↖↑↗＋P（空中可）


图 9



图 10



图 11

（B） Double Lariat PPP或KKK（空中可）
（C） Flying Powerbomb （远）←↙↓↘→＋K
（C） Atomic Buster （近）←↙↓↘→＋K
（D） Vanishing Flat →↓↘＋P
Aerial Russian Slam →↓↘＋K
Hyper Combo：
（A+B） Final Atomic Buster →↘↓↙←↖↑↗＋PP
Air Combo 激活技：蹲 MP
（图12）



图12

●Bison （Vega）
必杀技：
（A） Psycho Shoot ←↙↓↘→＋P
（B） Psycho Field →↘↓↙←＋P
（C） Scissor Kick ←↙↓↘→＋K（空中可）《注》
（D） Head Press ↓蓄气↑＋K（空中可）
Somersault Skull Diver ↓蓄气↑＋P
或Head Press＋P（空中可）
Bison（Vega） Warp →↓↘＋PPP：往前远
←↓↙＋PPP：往后远
→↓↘＋KKK：往前近
←↓↙＋KKK：往后近
Flying ↓↙←＋KK（空中可）
Hyper Combo：
（A+B） Psycho Crusher ↓↘→＋PP（空中可）
（C+D） Scissor Kick Nightmare ↓↘→＋KK【注】
Air Combo 激活技：立 HP
《注》：日本Capcom官方资料为←↙↓↘→＋K（空中可）
【注】：日本Capcom官方资料为↓↘→＋KK
（图13）



图13

●Akuma（Gouki）
必杀技：
（A） 豪波动拳 ↓↘→＋P
斩空波动拳 空中↓↘→＋P
（B） 豪升龙拳 →↓↘＋P
（C） 龙卷斩空脚 ↓↙←＋K（空中可）
（D） 阿修罗闪空 →↓↘＋PPP：往前远
←↓↙＋PPP：往后远
→↓↘＋KKK：往前近
←↓↙＋KKK：往后近
（空中D） 天魔空刃脚 空中↓↘→＋K

Hyper Combo：

(A+B) 灭杀豪波动 ↓↙←＋PP

(C+D) 灭杀豪升龙 ↓↘→＋PP

(空中A+B) 天魔豪斩空 空中↓↘→＋PP

瞬狱杀 LP LP→LK HP（需Level 3）

Air Combo 激活技：蹲 HP

（图14）



图14

● Sakura

必杀技：

(A) 初樱拳 ↓↘→＋P（空中可）《注》

(B) 波动拳 ↓↙←＋P（空中可）

(C) 春风脚 ↓↙←＋K

Hyper Combo：

(A+B) 乱樱 ↓↘→＋PP

(C+D) 真空波动拳 ↓↙←＋PP

春一番 ↓↙←＋KK

Air Combo 激活技：蹲 HP

（图15）



图15

● Dan

必杀技：

(A) 我道拳 ↓↘→＋P

(B) 晃龙拳 →↓↘＋P

(C) 断空脚 ↓↙←＋K

(D) Premium Sign ↓↘→＋K《注》

前转挑衅 ↓↘→＋Start

后转挑衅 ↓↙←＋Start

Hyper Combo：

(A+B) 震空我道拳 ↓↘→＋PP

(C+D) 晃龙烈火 ↓↘→＋KK

必胜无赖拳 ↓↙←＋KK

挑衅传说 ↓↘→↓↘→＋Start

汉道 HP LK←LP LP（需Level 3）【注】

Air Combo 激活技：蹲 HP

Dan's Hidden Scene：以Dan为先发角色，开局前双方特写出现时按住 LP。

《注》：日本Capcom官方资料为↓↘→K

【注】：日本Capcom官方资料为HP LK←LP LP（需Level 3）

(图16)


图16

●Mech Zangief

隐藏角色选用法

Step 1：压住 **Start** 不放

Step 2：将光标移到 BlackHeart

Step 3：再压住←五秒以上后按LP＋HP确定〈注〉

（Unknown） ←↙↓↘→＋P

一般招式同Zangief，但是Mech Zangief 完全无法防御，但是受到攻击只会动作稍微停顿，不会倒地。

Stage 6〔Bison（Vega）＋Mech Zangief〕乱入条件

1：从游戏一开始的地方进行，其中不能有被乱入的情形发生。

2：不能Continue。

3：两个角色全程中不能有任一场任一人被 KO。

4：所有的Stage 都以 Hyper Combo（超必杀技） Finish，其中至少要有两次的 CO Combination（超必杀技组合攻击）。



★U.S. Agent

隐藏角色选用法

Step 1：压住 **Start** 不放

Step 2：将光标移到 Bison（Vega）

Step 3：再压住↑五秒以上后按LP＋HP确定

招式同 Captain America



★Mephisto

隐藏角色选用法

Step 1：压住 **Start** 不放

Step 2：将光标移到 Omega Red

Step 3：再压住↓三秒以上后按LP＋HP 确定

招式同 BlackHeart

● Tanned Sakura

隐藏角色选用法

Step 1：压住 Start 不放

Step 2：将光标移到 Hulk

Step 3：再压住→五秒以上后按 LP＋HP 确定

(A)	初樱拳	↓↘→＋P（空中可）
(B)	波动拳	↓↙←＋P（空中可）
(C)	春风脚	↓↙←＋K
(D)	樱闪空	→↓↘＋PPP:往前远
		←↓↙＋PPP:往后远
		→↓↘＋KKK:往前近
		←↓↙＋KKK:往后近
(A+B)	乱樱	↓↙←＋PP
(C+D)	真空波动拳	↓↘→＋PP
	春一番	↓↙←＋KK
	春樱杀	LP LP → LK HP（需 Level 3）

Air Combo 激活技：蹲 HP

Stage 6〔Akuma（Gouki）＋Tanned Sakura〕乱入条件

1：从游戏一开始的地方进行，其中不能有被乱入的情形发生。

2：不能Continue。

3：两个角色全程中不能有任一场任一人被 KO。

4：所有的Stage都以 Hyper Combo（超必杀技） Finish，其中至少要有四次的CO Combination（超必杀技组合攻击）。



● Shadow

隐藏角色选用法

Step 1：压住 Start 不放

Step 2：将光标移到 Dhalsim

Step 3：再压住↑五秒以上后按 LP＋HP 确定

(A or B)	Sonic Boom	←蓄气→＋P
(C or D)	Sommersualt Shell	↓蓄气↑＋K
(C or D)	Sommersault Slash	空中↑↗→＋K
(A+B)	Shadow Break	↓↘→＋PP
(C+D)	Shadow Justice	↓↘→＋KK
	Shadow Cross Blitz	→↓↘＋KK
	Final Mission	←（蓄气）→←→＋PP（需 Level 3）

Air Combo 激活技：蹲 HP

Stage 6〔Bison（Vega）＋Shadow〕乱入条件

1：从游戏一开始的地方进行，其中不能有被乱入的情形发生。

2：不能Continue。

3：两个角色全程中不能有任一场任一人被KO。

4：所有的Stage 都以 Hyper Combo（超必杀技） Finish，其中至少要有四次的CO Combination（超必杀技组合攻击）。

5：必须抢先作出每一个Stage的First Attack。

6：每次的先发角色必须两人轮替。



★Armor Spider-Man

隐藏角色选用法

Step 1：压住 Start 不放

Step 2：将光标移到 Ryu

Step 3：再压住↓五秒以上后按 LP＋HP 确定

招式同 Spider-Man，防御力较Spider-Man 稍高，

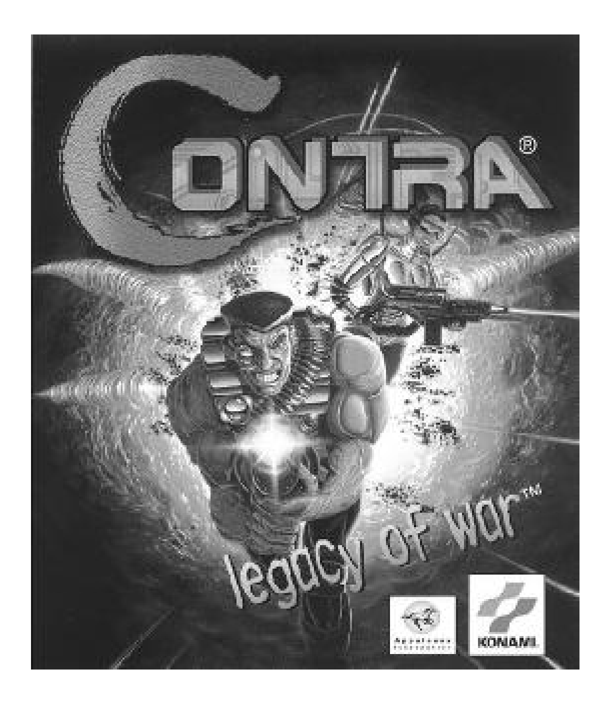
同「Marvel Super Heroes」中用了 Space Gem（Super Armor） 一般，且同「Marvel Super Heroes」中的 Juggernaut 一样，受到较轻微的损伤时只会稍微停顿动作而不会倒地。



〈注〉：隐藏角色若想选择 2P 的颜色，可以改用 LK＋HK 决定角色。









文：Emu-Zone/MasterZ

从上期出版之后，不少来信中强烈要求介绍些骨灰经典的游戏的原声，更有疑似激进组织成员的朋友在信中加杂白色粉末及菜刀威胁本猫……所以为了本猫的猫身安全，这期就来介绍一下从由日本科乐美娱乐有限公司（KONAMI）1987年出品的街机游戏，随后在88年移植到任天堂8BIT红白机上，可以说是我们这代无人不知无人不晓，经典中的经典ACT游戏《CONTRA》！可能有人会问《CONTRA》是什么？《CONTRA》就是《魂斗罗》！

《魂斗罗》这个在中国内地大红大紫的ACT大作其火热程度足可以与当时的任天堂的招牌作品《超级玛莉》匹敌。当年这个游戏可是横扫中国内地啊！稍微大一点的玩家估计都经历过那个年代吧。在FC进入中国内地市场的早期严重缺乏游戏软件，精品游戏寥寥无几，买机器的时候无非就是《坦克大战》和《大赛车》还有《小蜜蜂》之类的游戏，ACT类的少之又少，所以买了FC或FC兼容机首选或者说是必买的卡带就是《超级玛莉》和《魂斗罗》。由于《超级玛莉》没有像《魂斗罗》画面那么华丽（就当时而言）、那么强调高动作性和火爆性。所以不少热血玩家把《魂斗罗》作为首选。顺便说一下早期FC的卡带是很贵的，价钱和现在的PS2的Z版盘价钱差不多。一盘《DQ》+说明书+图册就花了340RMB啊！这种状况一直持续到D版和D版合卡出现为止……之后KONAMI由推出了《SUPER CONTRA》(《超级魂斗罗》，国译：《魂斗罗2》）由于《魂斗罗》在中国的大红大紫以至于不少D版商给一些类似《魂》的ACT作品一概灌以《魂》的名字什么《空中魂斗罗》（FINAL MISSION)、《太空魂斗罗》（STAR HERO）……总是就是这个游戏对国内的玩家影响很深，整整影响了一代人。在前些日子网上还流传着某位高人用非BOSS“零人斩”把CONTRA爆机的录像，虽然用了S/L大法但是还是值得敬佩的。

这期为各位准备的是《超级魂斗罗》街机版的原声CD集，有些朋友会说了《魂》最早不是FC上的吗？NO！刚才已经说过了无论是《超魂》还是《魂》都是从街机移植到FC上的，如果各位有什么疑惑的话去找MAME的ROM LIST吧，你一定会找到《CONTRA》和《SUPER CONTRA》的。

《CONTRA》和《SUPER CONTRA》的街机国内比较少见，多分布于沿海城市或一少部分大城市的中的极少数机厅里。当年也是在一个偶然的机会才在某个街机厅里面看见的而且是3个币ENDING（无奈本猫当时功力不够，没有本事一币爆机）《超魂》里着重突出了紧张与快节奏的气氛，而且背景的用色明显比前一代更浓一些，部分场景显得比较压抑。当然，要达到这种效果，背景音乐有着密不可分的主要作用。

背景音乐从气势上要比CONTRA强很多，在第一关开始的时候背景音乐给人一种雄壮激昂的感觉，让你冲锋陷阵勇不可挡；而丛林地带背景的音乐给人一种比较悬疑的感觉，似乎敌人就隐藏某一棵树后随时会跳出来KO你，最终BOSS被你干掉出现ENDING画面时候的配乐非常轻快，给你一种前所未有的成就感并让你紧张、激动的情绪得到放松。每一关的音乐都

截然不同，但印象最深的仍就是第一关的BGM。即使是移植到FC上之后KONAMI还是尽力保持原由风格和效果这点真是值得敬佩。SUPER CONTRA的武器系统基本保留前作的样式而且加入了BOMB之类的东西，只要吃到这个，画面上可见的敌人全灭。而且从前作的侧面双层卷轴画面上升到3层(移植到FC上就变成了2层，唉没有办法机能所限：不过在当时的条件下能玩到游戏已经很不错了……)、同时增加了从空中俯视的视角（如第2关，不过缺点到这个关卡里是没有JUMP能力的）加强了爆炸效果的表现、场景绘制比前一代更加细致（如各位没有玩过ARC版的话可以参考FC版的第一关和第四关这里比较突出）敌人出现的方式也从单一的前、后变成了四种角度等。顺便提起一件事情，各位在玩FC版《魂》的时候是不是遇到过没有片头DEMO和过场DEMO的问题啊？答案很简单，你的《魂》绝对不是Z版或者完整版就是了。完整版容量是256K的，它们的区别就是完整版的BG是用动态表示的，如最后一关的地面和BG。剧情方面因为是SUPER版嘛所以剧情还是一代的故事，故事说的是在2631年一颗巨大的宇宙陨石坠落在地球大西洋附近的某个岛上，这个陨石上面有不少外星的邪恶生物，而且有秘密组织想取得并利用他们^*()@%$……（省略N百字）为了阻止这场灾难、为了保护人类、保卫地球、维护世界的和平（是个游戏主角都这么说自己）为此XXX组织派出两名机智、聪明、勇敢的战士……后面的本猫就不用说了，反正故事比较热血、老套，但是经典就是经典，这是勿庸置疑的。《魂》和《超魂》虽然游戏性和画面是成功的主要因素，但是背景音乐对游戏总体的渲染和对场景气氛的烘托从而让玩家感到共鸣也是游戏成功重要因素之一。所以一个好的游戏也要有好的音乐做衬托和渲染。

当你听到这熟悉的音乐，就会回忆起当年那些快乐的时光……

有些人会问为什么这期带SUPER CONTRA的OST而且不是《CONTRA》的OST呢？答案是因为下期将介绍一个组织，他们是专门对游戏和动画音乐进行REMIX的，里面还特别提到了CONTRA。所以决定这期就暂时先不放CONTRA的OST，改放SUPER CONTRA的，希望大家能理解。

本期的OST《スーパー魂斗羅OST》一共23首BGM，但是曲子并不是按照关卡的顺序排的。[21](スーパー魂斗羅)THUNDER LANDING(アレンジ)和[22](スーパー魂斗羅)DEATHBED～HOTTER THAN HELL(アレンジ)是重新演奏的，很好听不丢失原曲的风格，而且节奏感增强了。

好了，不废话了，希望各位喜欢本期光盘内送上的魂斗罗OST。本栏目的宗旨就是为人民服务!如果文章中有什么错误的地方还请各位多多包涵。





手把手教汉化——模拟器汉化全接触

相信很多人都在使用着经过汉化的模拟器，当然，其中绝大多数都是由国内的模拟器爱好者自行汉化的。我们仅仅知道汉化的模拟器给我们使用带来的方便，可是有没有人想到过自己来汉化这些模拟器呢？

我想，答案当然是肯定的了。

OK，今天我们就来拿Nebula这个模拟器作一个尝试，来举例讲解一般的模拟器的汉化过程。

首先是取得模拟器的原版（英文），我们可以去它的官方网站（http://nebula.emulatronia.com）下载最新版，我们就以最新的2.19d来进行讲解。

作什么事都不免需要使用工具，汉化模拟器当然也需要工具软件了，今天亮相的工具软件有以下几个：

PE iDentifier：一个文件类型检测工具，用来检测需要汉化的程序是否进行了压缩加壳处理，关于压缩加壳的问题不在今天讲解的范畴之内，如果大家想要了解，可以去看雪学院（http://www.pediy.com）进行详细的了解。

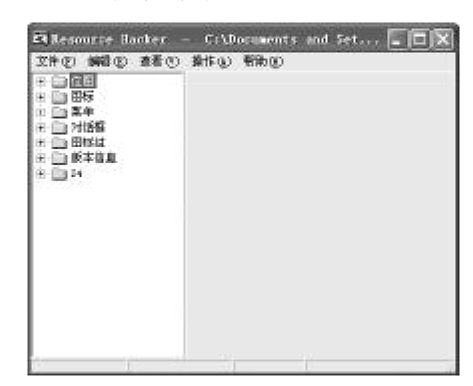
Resource Hacker：它就是今天的主角，它可以对文件类型的资源进行编辑，功能非常强大。

注：以上工具均可以在汉化新世纪（http://www.hanzify.org）找到。

好了，有了这两个工具以后，我们就可以开始汉化工作了，首先使用PE iDentifier打开Nebula的主程序Nebula.exe，如图：



从上面的图片，我们可以看到Nubula的主程序没有经过加壳处理，那样我们的工作就好作多了。那我们就可以直接使用Resource Hacker来打开Nebula.exe主程序，如图：



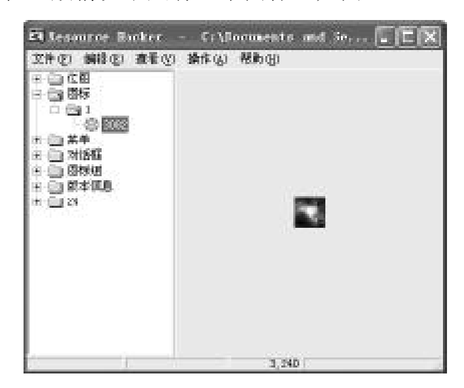
在Resource Hacker的左边列表中，我们可以看到位图、图标、菜单、对话框、图标组、版本信息和24。

下面我就来对这几个内容进行详细解释。

位图：关于这项大家应该很清楚，里面用来存放软件中常用的图片，由于Nebula的主程序中基本上没有使用什么位图，所以这个东西我们就可以略过不看了。

图标：这项我不说估计大家也应该明白吧，里面用来存放程序的图标，我们可以从这里替换程序的图

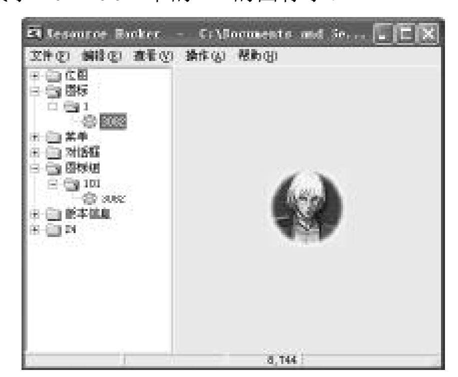
标，也可以将程序的图标提取出来。比如我们需要替换现在的程序图标，方法如下：选择图标列表中的图标，在一般情况下只有一个图标，如图：



如果我们需要修改图标就可以点击操作中的替换图标，出现如下窗口：



我们点击打开新图标文件，选择新图标，在右边列表中选择需要替换的图标，然后点击替换，这样图标就替换完成了。下图中我把Nebula主程序的图标替换成了KOF2001中的K'的图标了。



*菜单：*如字面所示，它就是程序中的菜单内容，也就是我们需要开始接触汉化的主要内容，打开它，我们看到如下内容：



我们在右边的文本框中看到了许多字符，这些就是菜单的内容，在下面还出现了一个窗口，标题为“菜单 — 103”，这个窗口是用来进行菜单的预览的，其中103就是菜单的ID号，根据不同的软件这个数字会有所变化。

现在我们就来看看右边文本框中的东西是些什么，接着我就来对里面的内容进行一项一项的讲解。让大家明白我们都该作什么。

第一行：我们看到103 MENU，这说明了该资源类型为菜单，ID号为103。这一项目不需要我们更改，如果改动，有可能导致软件无法运行。

第二行：LANGUAGE LANG_SPANISH, 0x3，这一行说明了项目资源的语言类型，由于Nebula的作者是西班牙人，所以Nebula的主程序默认的语言类型为西班牙语，我们可以将它更改为LANGUAGE LANG_CHINESE, 0x2，这样菜单的语言类型就变成中文了。其实改不改无所谓，都不会影响程序的汉化，只起到说明作用而已。

第三行的{和它相对应的}括号的作用是用来进行规定范围的，包含在{}中间的内容都是菜单资源的内容。

第四行，POPUP "&Emulation"，其中POPUP告诉我们该项是个弹出式菜单，"&Emulation"就是预览窗口中看到的Emulation项，也就是要汉化的对象，我们只需要将双引号中的英文翻译成中文即可。

这个时候估计有朋友要问，那个“&”符号是用来作什么的，它的作用其实很简单，比如我们要用快捷键来操作菜单，菜单的快捷键下面都有一个下划线，用来指定快捷键，这个“&”符号就是用来指定快捷

键的，在汉化的时候，我们不能汉化为“& 模拟器”，而必须遵从格式规定，修改为“模拟器(&E)”，而且快捷键尽量使用大写，具体的汉化规则，大家可以去汉化新世纪参阅，我在这里就不多进行说明了。

第五行：和第三行的作用类似，只是规定的范围小一点，在{}中间的内容都是"&Emulation"这个弹出菜单的菜单项。

从第六行开始，就是MENUITEM "&Load Rom...", 40007这样的项目了，前面的MENUITEM告诉我们这是一个菜单项，中间的"&Load Rom..." 就是我们需要汉化的内容了，也就是预览中的"&Emulation"中的第一个菜单项，我们只需要汉化它就可以了。后面的逗号和数字都不用管，数字是这个菜单项的ID号，我们不要去动它，否则将导致菜单项无法使用。

第九行：MENUITEM SEPARATOR，它就是菜单的分割线，所以可能会觉得在预览中无法找到，如图：

在Unload Rom下面的就是MENUITEM SEPARATOR，它就是用来制作分割线的。

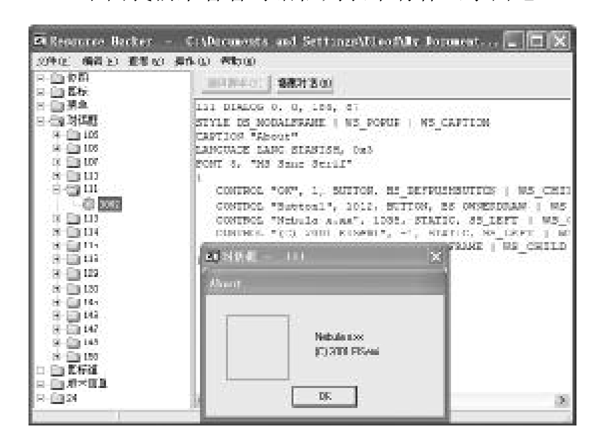
菜单的可视资源都是在“”中的，这个需要大家注意，不在“”中的都不是我们需要汉化的资源，不要去乱动，否则会引起不可预料的错误发生。

第十行：MENUITEM "&Turbo Mode\tScroll Lock", 40006，那么和前面的又不太一样了，在Turbo Mode的后面有\tScroll Lock这样一个字符串，如果大家去掉\t，看看Scroll Lock是不是系统的按键呢？大家再看看上面的图片，在Turbo Mode的后面是不是有一个Scroll Lock，这个Scroll Lock就是这个菜单项的快捷键，这个快捷键我们可以根据自己的喜好进行修改，但是快捷键必须放在\t后面，请大家注意。

第十五行：POPUP "Sa&ve StateF10"，这一行看起来和前面的没有多少区别，只是后多了一个F10而已，但是大家可以看看上面的图片，可以看到这个弹出式二级菜单上也有快捷键的，那就是F10，对了，这个F10就是这个弹出式菜单的快捷键，这个快捷键大家也可以根据自己的喜好而定。需要注意的是，在F10前面不是空格，而是一个用Tab键制作的缩进，其实如果大家熟悉ASCII码就可以知道，Tab键产生的缩进其实就是\t。

好了，其它的菜单和前面所说是一样的，大家可以按照前面所说的来进行修改，但是建议不要修改菜单项的默认快捷键。

下面我们来看看对话框列表中有什么东西吧。



在上面的图片中，在左边的列表中我们看到了很多数字，这些数字用来表示当前对话框的ID号，而且在预览窗中也可以看到对话框的样式。

下面我们就来了解一下右边文本框中的内容的含义，由于对话框比较多，我就简单地说一下主要需要汉化的资源属性，其它的属性有什么不清楚的，可以查看MSDN来得到结果。

所有的对话框第一行都是这个样式的，111 DIALOG 0, 0, 186, 87，其中111代表对话框的ID号，DIALOG表示这个是一个对话框，186, 87表示对话框大小，0, 0表示对话框的位置。

STYLE DS_MODALFRAME | WS_POPUP | WS_CAPTION，这一行表示了对话框的样式，具体参数可以查看MSDN。由于参数较多，不能一一列举。

CAPTION "About"，这行是对话框的标题，如果有的对话框没有标题的话，可以不管。

LANGUAGE LANG_SPANISH, 0x3，这行我们前面已经说过了，是用来指定使用语言的，这个可改可不改。改变方法和前面相同。

FONT 8, "MS Sans Serif"，这行是用来设置对话框使用的字体的，8表示字体大小，"MS Sans Serif"表示使用的字体类型，我们习惯使用“宋体”9号字。

CONTROL "OK", 1, BUTTON, BS_DEFPUSHBUTTON | WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 68, 66, 50, 14，这个就是对话框中具体的控件了，比如BUTTON是按钮等等，大家只需要更改“”中的OK等这些字符即可，其它的不用修改，最后的数字还是用来表示位置和大小的。如果更改后觉得位置错位，大家可以自行修改。

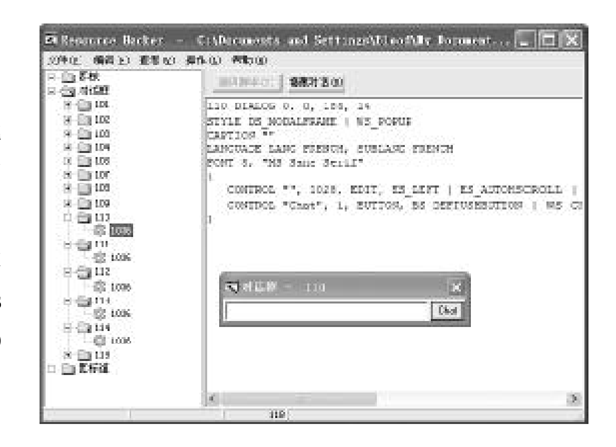
好了，这样程序的基本界面就汉化完了，下面我们再来把kailleraclient.dll这个联网文件也汉化了，先用PE iDentifier检测，如图：



发现被加了UPX的壳，我们可以去看雪学院（http://www.pediy.com）下载一个dREAMtHEATER写的UPXShell程序，它可以用来对程序进行UPX的加壳和脱壳处理。非常简单易用，如图：



脱壳完毕，我们继续使用Resource Hacker



来打开这个文件，如图：

它里面只包含有一些对话框，大家可以使用前面说的方法来对它进行汉化，汉化完毕后记得进行保存。

以上，所有的工作都作完了，好了，赶快运行看看效果吧。



是不是很满意呢？呵呵。这样以后我们再也不用等着别人来给我们汉化最新版的模拟器了，自己动手来制作属于自己的汉化版模拟器，大概会有一种更高的成就感和自豪感吧。

今天说的这个模拟器相对汉化起来简单一些，比WinKawaks等汉化起来容易，由于Nebula的游戏列表是外部文件，所以游戏列表汉化起来很容易，但是WinKawaks等把游戏列表集成到了程序内部，而且是以ASCII形式存放的，因此那些模拟器汉化完这些基本的菜单以后，就需要使用Hex WorkShop等工具来进行ASCII字符的替换工作。这些工作是最麻烦，而且工作量很大的。所以希望大家也可以体谅这些模拟器汉化人，不要对他们的工作提出不切实际的期望和要求——汉化软件也是需要时间和精力的，所以希望大家能够理解他们。

DC 制转改 VGA BOX

DC 制转改 VGA BOX



文：电子DIY工作室

大多数人都是把DC接在电视机上玩的，但是如果你经常操作电脑的话，你会感觉到DC在电视上的画面不如电脑中的游戏画面细腻、漂亮，并且画面有闪烁感，这是由于电视机与电脑显示器的区别造成的。DC在电视机上的画面分辨率比较低，但在电脑显示器上的分辨率可达640x480以上；另外电视机的刷新率为50Hz（PAL）略有闪烁感，显示器的刷新率可达60Hz以上，画面比较稳定，感觉不到闪烁。因此我们可以设想一下，如果把DC接到我们的电脑显示器上，就能看到更细腻、更漂亮、更稳定的画面。

现在我们打算介绍一下怎样把DC的制式转换器（俗称制转）改造成DC的VGA BOX，这样我们就可以用电脑显示器来玩DC游戏了。

DC的制转非常常见，价格也很低，大概20元左右吧。它的一头可以接DC游戏机，另一头是一个盒子，可以输出电视机使用的音、视频信号（A、V信号）和射频信号（RF信号）。为什么我们要拿DC的制转来改制VGA BOX呢，这是因为DC的接头是专用的，市场上很难买得到，此外制转本身有外壳，我们也不必另找外壳了。并且改造后，仍能保留所有的制转功能，我们会增加一个开关来切换视频输出还是VGA输出。

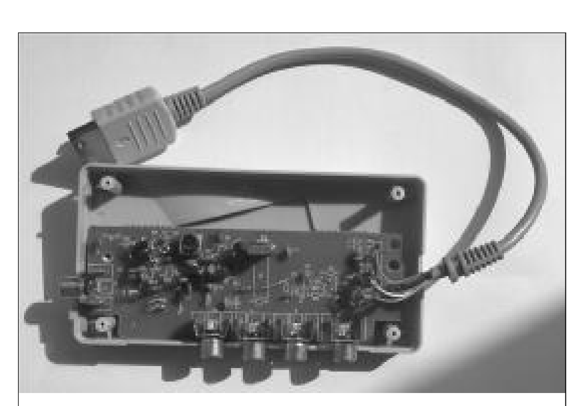


DC 制转的照片

一、工作原理

下面是DC的音视频输出插座的各个引脚的功能表：

1.地
2.右声道（音频）
3.左声道（音频）
4.＋12V
5.＋5V
6.VGA选择（低电平：VGA输出；高电平：视频输出）
7.
8.场同步信号



DC 制转内部的照片



9.行同步信号

10.复合同步信号

11.S 端子色度信号

12.S 端子亮度信号

13.复合视频信号

14.RGB 输出之蓝色信号

15.RGB 输出之绿色信号

16.RGB 输出之红色信号



DC 制转内部照片

电路板上使用了一片 RGB 复合视频的芯片，一般是CXA1645或BH7236等。该芯片可将RGB信号和复合同步信号转换成视频信号，并且输出视频信号的制式可在PAL和NTSC之间切换。制转就是利用这一点，让输出固定为PAL制。因此我们也可以利用这个芯片的功能来完成VGA输入转成视频输出的功能，令计算机显卡输出的信号在电视机上显示，不过这是后话，暂且不提。

这里还要列出一个表，是显示器的各个引脚的信号：

1 RGB输出之红色信号(75 ohm，0.7 V p-p)

2 RGB输出之绿色信号(75 ohm，0.7 V p-p)

3 RGB输出之蓝色信号(75 ohm，0.7 V p-p)

4 ID2 显示器的ID号的第2位

5 GND 地

6 RGND 红色信号地

7 GGND 绿色信号地

8 BGND 蓝色信号地

9 KEY 空脚

10 SGND 同步信号地

11 ID0 显示器的ID号的第0位

12 ID1或SDA 显示器的ID号的第1位

13 HSYNC或CSYNC 行同步信号或者复合同步信号

14 VSYNC 场同步信号

15 ID3或SCL 显示器的ID号的第3位

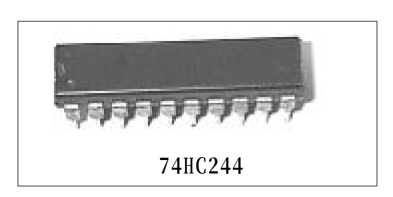
我们可从DC这个插座的各引脚功能上看出，这些引脚中已经包含了VGA所需的各种信号，也就是说，我们只需要把这些信号引到电脑显示器的接口上，就可以在电脑显示器上看到DC的游戏画面了。

在实际的改造电路中，使用了一片数字缓冲器作为同步信号的缓冲隔离，另外设置了一个开关作为VGA输出和视频输出的切换，这样使用起来更方便。

二、准备材料

首先要准备DC制转一个，这是市面上很常见的东西，游戏店都有卖，我就不详细介绍了。其它材料如下：

1、74HC244

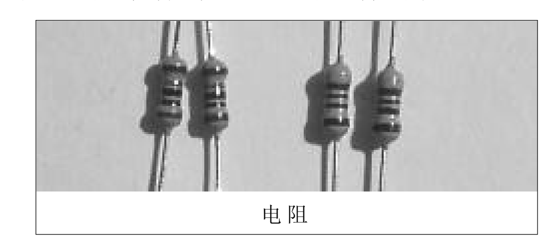


74HC244

这是一片数字集成电路，它内部包含8路缓冲器。缓冲器每四路为一组，第1脚和第19脚分别控制两组的通断。实际上我们只用到了其中的两路。因为控制通断是低电平有效，和DC的VGA选择信号是一致的，因此我们可以使用一个开关同时控制DC端的VGA选择和缓冲器的通断。

2、电阻

这是最常见的电子元件之一，价格很低，零买的话，也不过几分钱一只。它的照片如下图：



电 阻

电阻的阻值一般用色环表示，色环代表的数值分别是：0-黑，1-棕，2-红，3-橙，4-黄，5-绿，6-蓝，7-紫，8-灰，9-白。常见的五色环电阻，用5条色环表示阻值。前三位表示有效值，第4位表示10的几次方，第5位表示精度。一般我们只看前四位就可以。例如一个电阻的色环为棕黑黑黑棕，前四位对应为数值就是1000，表示的阻值就是100 X 10^0＝100，

所以这个电阻的阻值为100欧。欧是电阻的计量单位。对于四色环电阻，则是前两位表示有效值，第3位表示10的几次方，第4位为精度，阻值计算方法同五色环电阻。

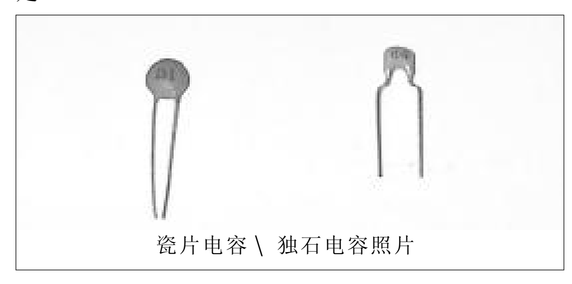
在这个电路中用到了两种阻值的电阻，150 和 4.7K。它们的色环分别是：150K（棕－绿－黑－橙－－棕）、4.7K（黄－紫－黑－棕－－棕）。

3、电容

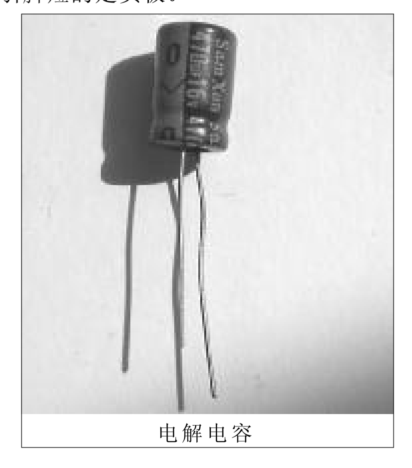
这也是最常见的电子元件之一，电容分为两种，无极性电容、电解电容，本电路中这两种电容都用到了。

瓷片电容或独石电容：电路中用到的无极性电容有两种容量的：100P和104。可以使用瓷片电容，也可以使用独石电容，这种电容没有极性。

100P的瓷片电容上的标记就是100。104的瓷片或独石电容的标记可以是104，也可以是0.1，也可以是100n。


瓷片电容\ 独石电容照片

电路中还用到了电解电容，容量为470U，耐压值在6.3V以上即可。最好选用体积小一些的。需要注意的是电解电容是有极性的，一般电解电容上印有一个"－"号，表示对应的引脚为负极，则另外一个引脚为正极，或者也可以从引脚的长短来判断，引脚长的是正极，引脚短的是负极。


电解电容

4、二极管

这也是最常见的电子元件之一，本电路中用到的二极管的型号为1N4148，这种型号是最常用的。


二极管1N4148

二极管存在极性，在二极管上印有一个黑色环，黑色环一侧的引脚为负极，另一侧为正极。

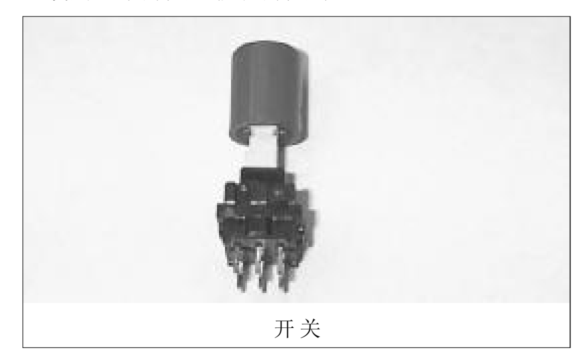
5、DB-15插座

DB-15插座是用来连接显示器的，显示器的连线的插头是针，所以我们要使用15孔的插座与之配套。这种15孔的插座的引脚是分三排的，购买时不要和游戏口的15孔插座（引脚分两排）搞混了。


DB-15插座

6、开关

开关只控制一路，所以各种开关都可以使用，可以使用钮子开关、按键开关等。


开关

7、电缆

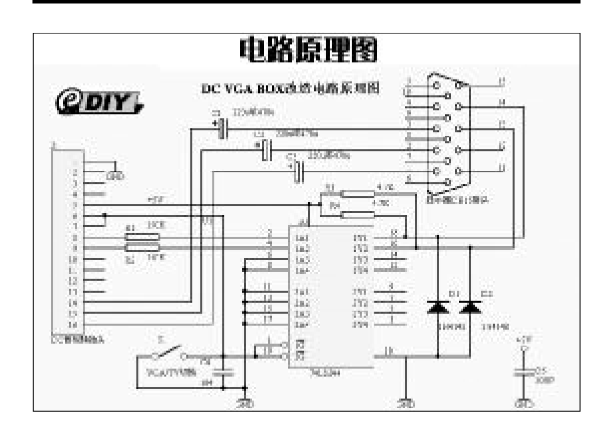
因为改造后的电路中信号线比制转多用了3根，所以制转上原先使用的8芯线就不够用了。所以应该

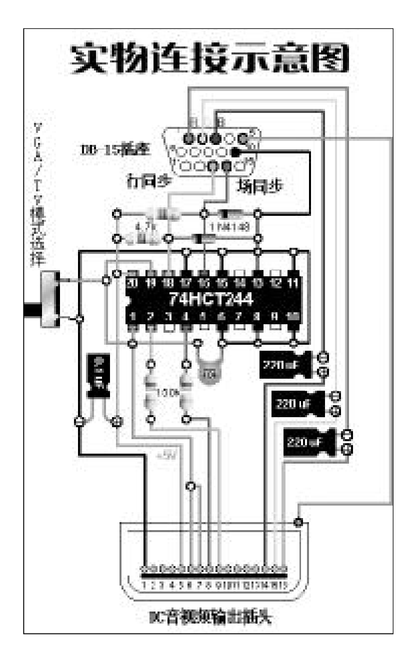
使用11芯以上的电缆，长度在30cm左右即可。如果这种多芯电缆不容易找到的话，也可以保持原电缆不变，另外再增加一根电缆，两根电缆的总芯数在11根以上即可。



电缆

三、电路原理图



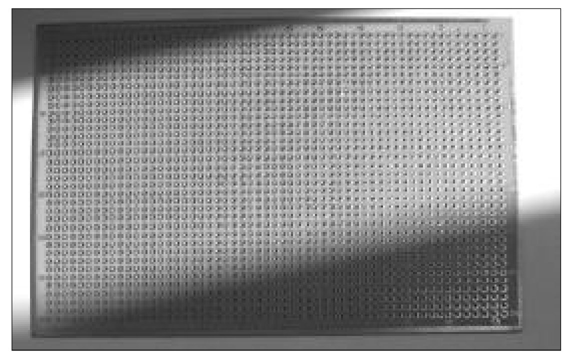


四、焊接

电路很简单，有条件的可以设计块PCB来用，这样做出的电路更漂亮。没有条件的可以买块实验板来用。

为了不损失原有的功能，因此我们不打算破坏或去掉原有的电路板，好在塑料壳中的空间比较大，我们可以利用这些空间增加一块电路板来完成V G A B O X 的功能。

取一块实验板



根据制转塑料壳内剩余的空间，裁取合适大小的实验板。

DC音视频接头的引脚顺序的区分方法如下图：

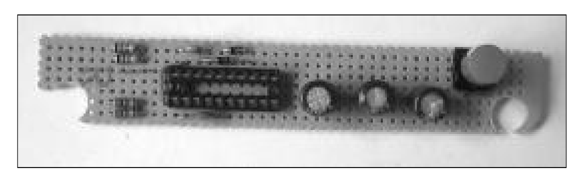


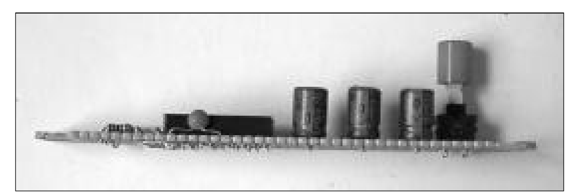
确定DB-15插座和开关的位置后，在塑料外壳的相应位置上挖出相应的安装孔。

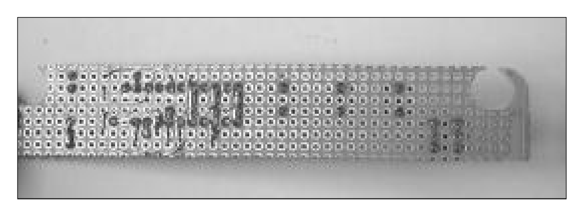


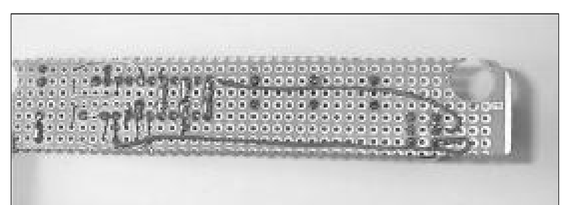


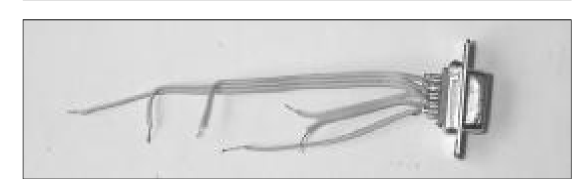
根据原理图和连接图，安排好元件的位置，并开始焊接。

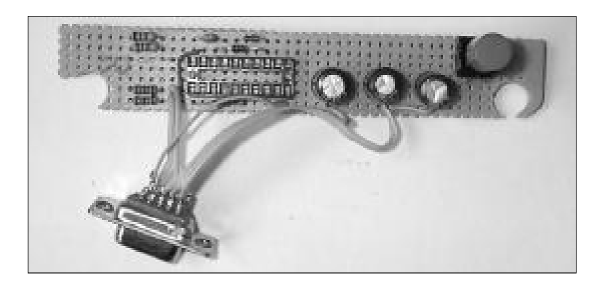


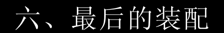






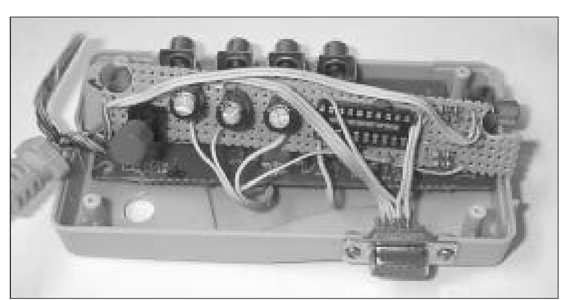


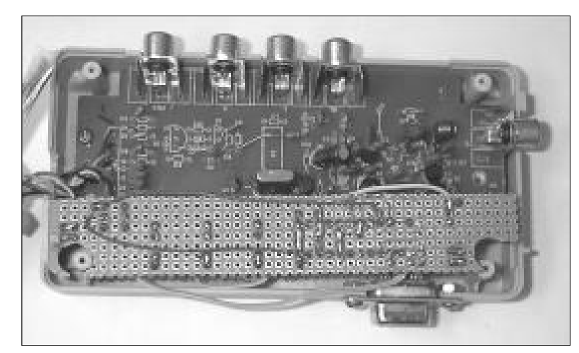




六、最后的装配

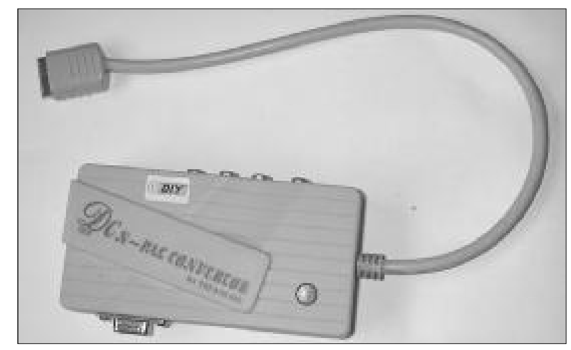
增加的电路板上需要接两组线，一组是从DC过来的，另一组是连接到DB-15插座的，按照电路图分别把它们连接好，如下图：





然后把电路板放入到制转的塑料壳中固定好。电缆仍然固定在原先的8芯电缆的位置上。DB-15插座则安装在新挖的孔中，用两颗螺丝固定好。另外还需要在开关上装上开关帽。完成之后就可以把顶壳装上了。

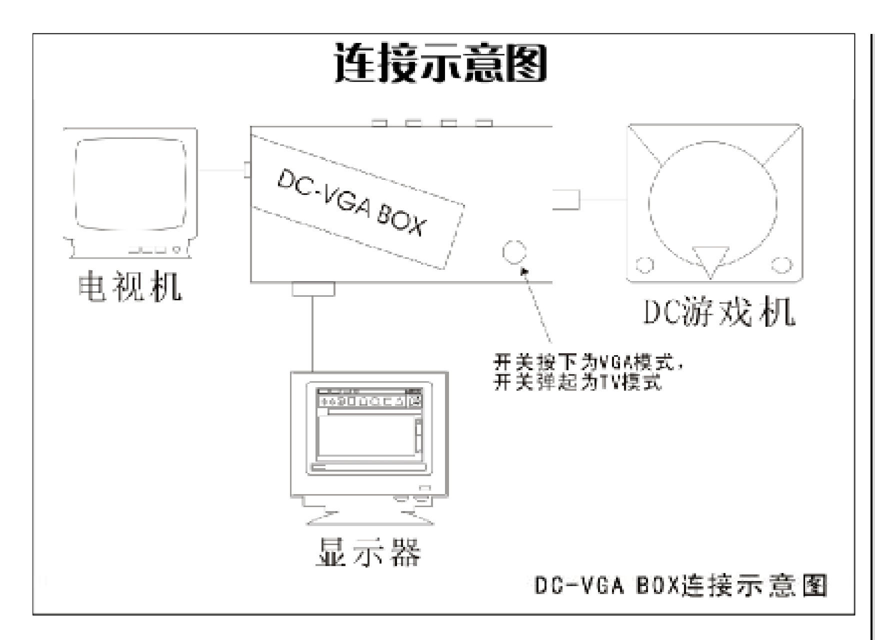
这样DC的制转就改造成了VGA BOX。照片如下：



七、使用效果

1.连接方法：

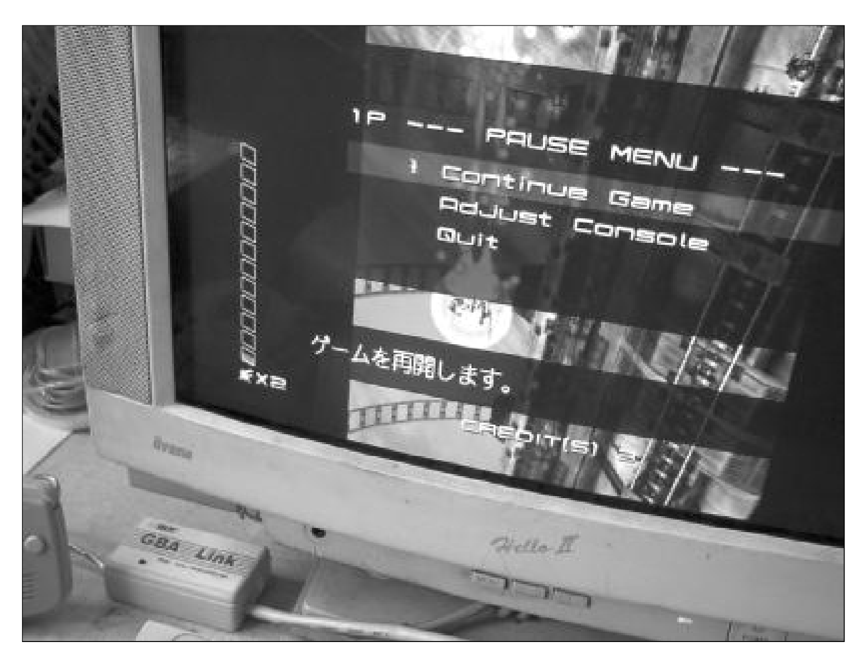
连接示意图如下：



开关按下为VGA模式，开关弹起为TV模式。

2.效果：

在电脑显示器上的效果：



两种方式的效果差异是显而易见的，电脑显示器上的这种高品质画面，虽不能让你感激涕零，至少也能让你欣喜万分的。



天地創造

游戏心得

文：Emu-Zone/ 克罗诺



前不久推出的《天地创造》中文版相信大家都已经玩过了，那感人的剧情、优美的音乐、绚丽的画面和流畅的操作想必各位都还印象深刻吧。作为 ENIX 公司 95 年的大作，这款游戏动用了 32Mb 的超大容量，在战斗系统上一改ENIX一贯拖泥带水的老作风，而将 ARPG 游戏爽快淋漓的操作感完美地体现了出来。不过很多朋友在破关以后都大呼不过瘾，原因是《天地创造》的情节单一，造成攻关时间太短。事实上，《天地》虽然是个单结局的游戏，不过其小秘密还是很多的，正恰小弟对此游戏颇有研究，在此把个人的一些游戏经验奉献给大家，请大家笑纳。

㈠ 城镇建设篇

细心的朋友一定已经发现了，在《天地创造》中，在好几个镇子中都能见到一个自称是经济评论家肯伊兹的人，和他对话时，他会告诉你这个镇子的发展指标。一些玩家对此感到奇怪，这个指标到底有什么用呢？

事实上，《天地创造》中，凡是能看到肯伊兹的镇子，都是能够扩建发展的。而每个镇子都需要满足一定的条件才能使其经济发展指标上升。可以扩建发展的五个镇子是：洛伊尔镇、利兹镇、自由镇、湖滨镇以及桑科斯塔镇。它们的扩建方法如下：

1、洛伊尔镇

第一次扩建：

在选举中投票支持简恩（如果这一步你选错了，后面的湖滨镇和桑科斯塔镇也扩建无望了，要注意）

第二次扩建：

去酒坊品尝三次老板酿制的新品种，然后将得到葡萄酒，再带着葡萄酒去自由镇和酒吧里的女孩对话。

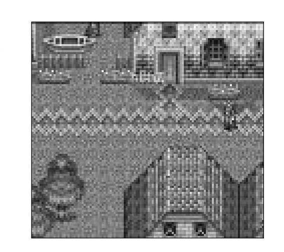
帮助皮耶罗发明照相机（注意要帮助他三次）。

去芭比罗夫人的服饰店，和玛莉莉对话，得到她制作的衣服，然后把它们交给自由镇中的“时髦三姐妹”。

去马迪斯的家可得到他的绘画作品，然后将画交给大不列颠的富豪利奇。

2、利兹镇

在威尔的家找到“锡制薄板”，然后把它交给利兹镇的沙丁渔民。然后走出渔民家再进入，与渔民对话将得到罐装沙丁鱼，再把沙丁鱼交给自由镇的美食家斯托马。



在撒哈拉沙漠的旅行团村购买一块水晶，然后把它送给利兹镇的工匠。

3、自由镇

第一次扩建：

帮助爱迪生推动他的机器。

首先和贝尔对话，然后到北方的湖滨镇去和贝尔的女朋友阿曼达对话，接着再回到自由镇和贝尔对话。然后跟着贝尔去酒吧，和贝尔对话，走出酒吧再进入和贝尔对话，这样贝尔将振作起来并投入到发明工作中去。



第二次扩建：

再次帮助爱迪生推动机器。

和贝尔对话，并试用他的新发明。

解决龙之城事件，且威尔完成飞机的发明。

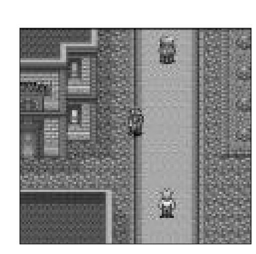
4、湖滨镇

第一次扩建：

帮助米克发明汉堡。方法：首先和米克对话，在米克问“你觉得应该把牛肉怎样处理？”时选择“把它碾碎”；然后走出米克家再进入，和米克对话，在他问“我该怎么办？”时选择“把它夹在面包里”；走出米克家，进入再和米克对一次话即可。

第二次扩建：

在百鲁加苏醒后将发生湖滨镇火灾事件，与镇子中央的人对话可得到九封求救信，把它们依次交给下面的人：湖滨镇的威尔、自由镇的贝尔、自由镇的爱迪生、大不列颠的利奇、利兹镇的沙丁渔民、洛伊尔镇的酒坊老板、洛伊尔镇的马迪斯、洛伊尔镇的玛莉莉、洛伊尔镇的皮耶罗。需要注意的是，自由镇、利兹镇和洛伊尔镇都必须首先实现 100% 扩建。



5、桑科斯塔镇

和农场主人对话可得到“美味牛肉”，将其交给自由镇的美食家斯托马。

到镇会议室和镇子的策划者们对话，然后去湖滨镇找威尔，可得到“机场设计图”，然后再把设计图交给桑科斯塔镇的策划者。



当你帮助了洛伊尔镇的皮耶罗后即可得到照相机，用照相机拍下桑科斯塔镇的风景照，然后把它们交给洛伊尔镇、自由镇以及湖滨镇的旅行社。

㈡ 水晶石篇

水晶石在天地创造中算是比较常见的工具了，通过水晶石可以购买魔法，而魔法使用完以后又将还原成水晶石，这样看来，水晶是当然是越多越好啦。不过水晶石是商店里买不到的东西，只有通过四处搜寻才能得到，不知各位在破关的时候一共找到了多少块水晶石呢？其实在《天地创造》中，是一共能得到 97 块水晶石的，下面是这些水晶石的详细藏匿地点：

1、试炼塔 1：二楼（2F）东面的走廊中央。

2、试炼塔 1：三楼（3F）西北面的台阶上。

3、试炼塔 1：四楼（4F）西面（很容易发现）。

4、试炼塔 2：一楼（1F）西南角位置。

5、试炼塔 2：二楼（2F）东南角位置。

6、试炼塔 2：四楼（4F）西北角位置。

7、试炼塔 3：从一楼（1F）东北面的楼梯到地下室即可找到。

8、试炼塔 3：四楼（4F）东南角位置。

9、试炼塔 4：地下二楼（B2F）东南角位置。

10、试炼塔 4：二楼（2F）南部中央。

11、试炼塔 4：三楼（3F），首先从西南角绕到东面，然后向北走。

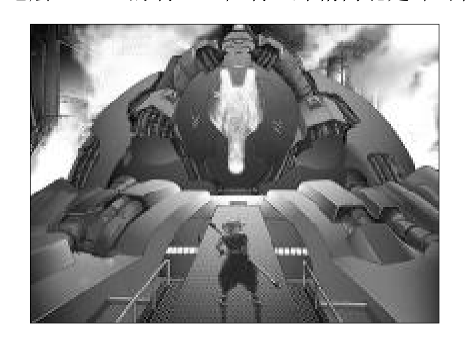
12、亚马逊河流域：在地底出口南方的子区域。

13、巨树内部：在得到巨大叶子的场所（西南角位置）。

14、巨树内部：在得到巨树之露的场所向右走，水晶石就藏在最右边的瀑布后面。

15-18、绿色之源：拯救巨树后得到的礼物。

19、格利山岩：从第五层（5F）最西南角的出口走出山洞，然后一直向东走，爬上若干藤条后即可见到第七层（7F）的洞口，在洞口外稍向北走即可得到





水晶石。

20、格利山岩：走出第七层后将遇到第一个下落通道，先不要走进通道，向南走可发现一藤条，顺着藤条爬下即可看到水晶石。

21、格利山岩：在第二座山岩（CLIFF2）的第一层（1F），也就是有很多石像会从地下冒出并攻击主角的洞窟，水晶石就在洞中的西北角。

22、格利山岩：走出第六层后，向西走并爬上山崖（必须已装备利爪），在西北角即可找到水晶石。

23、格利山岩：走出第六层后，向东走即可见到第二个下落通道，进入通道后按住右键不放，即可下落到有水晶石的地方。

24-25、必胜鸟巢穴：拯救鸟类后鸟王送给你的礼物。

26、干燥平原：在第二个求雨祭坛的左边。

27、干燥平原：在第三个求雨祭坛的左边。

28、干燥平原：第四个求雨祭坛下方的河床，注意如果已完成第三个祭坛的求雨，这里将被河水淹没，这样的话这颗水晶石就无法得到了。

29、爱克路玛塔：进入此地后一直向左走。

30、爱克路玛塔：穿过湖泊后向北走，在第四层（4F）西北角的藤条前向南走。

31、爱克路玛塔：穿过湖泊后向北走，在第四层（4F）爬上东北角的藤条，然后一直向北走进入山洞，水晶石就在山洞的最深处

32、爱克路玛塔：雪崩之后湖泊将被雪覆盖，在湖面往东北方向走，爬上藤条后一直向北走并通过第五层山洞（5F），走出山洞后即可看到右边的山岩上方的水晶石。

33、拉萨：由库玛里随骨之徽章一同赠送。

34、戈壁沙漠：在楼兰东北方的子区域内。

35、楼兰：在美玲家的卧室中。

36、楼兰：东侧住宅区（从广场北面进入），在找到光明之杖的房间东北角。

37、楼兰：东侧住宅区（从广场南面进入），在第一间房子内。

38、楼兰：在美玲躲藏的房间内，进入房间后走下最近的楼梯然后向西走，水晶石就在第一个房间的床边。

39、楼兰：在美玲躲藏的房间内，进入地下室，然后从桌子下方进入隐藏的房间。

40、楼兰：在广场北面（被栅栏挡住了，须从北侧住宅区进入：进入墓地前一直向西走，在最西边向南走）。

41、楼兰：最接近墓地的屋子内。

42、巴尔干半岛：在洛伊尔镇东北方的子区域内（巴尔干半岛北方）。

43、洛伊尔城堡：从食堂东北角进入食物仓库即可找到。

44、洛伊尔城堡：从国王的房间进入城中塔，在塔顶（找到保护之铃的地方）即可找到。

45、洛非斯特森林：在美玲加入后，进入南面的森林，然后绕道走到森林东北面，在树丛中即可看到水晶石。

46、洛非斯特森林：在（绕道）通过断桥后一直向北走。

47、洛非斯特森林：在进入有最后一座桥的森林前，进入最西南方的路口（注：此地有三道路口，分别在北面、西北和西南）。

48、洛伊尔城堡：在洛伊尔剧情完结后，在这里可参加速食竞赛，获胜的话就可得到一块水晶石。

49、塞尔万城堡：首先来到有吊灯的场景，从最左边的入口进入王族寝室，水晶石就在床的附近。

50、塞尔万城堡：从王族寝室北面走出，来到一块有绳索的地域，顺着绳索向东走即可发现水晶石（需要从绳索上向侧面的空地跳过去才能得到，不过跳回绳索的过程需要熟练的操作技巧……）。

51、塞尔万城堡：从右边的塔进入下水道（B1F），





顺着西面的一条小道走即可找到水晶石。

52、自由港：在最南面的一间小房子内。

53、自由镇：在告诉贝尔实话（即阿曼达打算和他分手）后，贝尔将送给你一块水晶石。

54、自由镇（第一次扩建后）：斯托马住宅的里屋。

55、科罗拉多河：在桥的正中央。

56、必胜鸟巢穴：首先在自由镇的黑市（扩建后才有此场景）花 5000G 释放被捉的鸟王，然后到必胜鸟巢穴，可见到鸟王身旁有一块水晶石作为对救命之恩的回报。

57、南美：在利奥托镇最西南方，贴近山脉的子区域，作为赢得“快速闯迷宫”游戏的礼物你将得到一块水晶石。

58、利奥托镇：在巴西食品店（镇子西北角）的里屋。

59、利奥托镇：克利猫游戏的奖品。

60-65、人鱼之塔：在得到水之徽章时同时得到。

66、新西兰：在唯一的一块子区域内。

67、斯堪的那维亚：在北方小岛的山洞里。

68、利兹镇（扩建后）：在镇子最西北角。

69、利兹镇（扩建后）：在工匠的家中。

70、南京：在镇子的东北角。

71、南京：帮助琪嘉的父母找回琪嘉，作为报答将得到一块水晶石。

72、东京：进入镇子后立即进入左边的房子，在一楼左边的房间即可找到。

73、东京：地下室，赢得吃面竞赛的奖品。

74、东京：在 Quintet 大楼内，在猜谜游戏中获胜所赢得的礼物。

75、圣佛里亚：第三章后，在通往狮子穴的通道，可以在这里玩“打鬼头”游戏，胜利后可得到一块水晶石。

76、企鹅之乡：最靠近村子入口的位于左边的圆顶建筑中。

77、五大湖洞穴：在一块需要“填水”的区域（B2F），在填水后可游到其中一块石阶上得到水晶石。

78-81、五大湖洞穴：和角之徽章一同获得。

82、龙之城：进入地牢（即遇到美玲的地方）后，一直朝南走，水晶石就在这个地牢的西南角。

83、龙之城：进入大厅最右侧的房间，然后躲过守卫一直向北走，来到一块有很多“坑”（需要跳跃才可穿过）的地方，向东南方向走，在东南角的附近即可找到水晶石。

84、龙之城：进入大厅最右侧的房间，然后一直走下去来到下水道，在下水道东北角的位置即可找到水晶石。

85、清真寺：在镇子最东北方的房子的里屋中。

86、湖滨镇（第二次扩建后）：在镇子最东北方的建筑旁边。

87-92、桑科斯塔镇（扩建后）：当治好了旅馆中的新郎的病后，作为回报，将得到一枚水之徽章（相当于六块水晶石）。

93、桑科斯塔镇（扩建后）：在镇长的家中。

94、阿斯塔利卡：在唯一的左右分叉岔道，水晶石就在左边（很明显）。

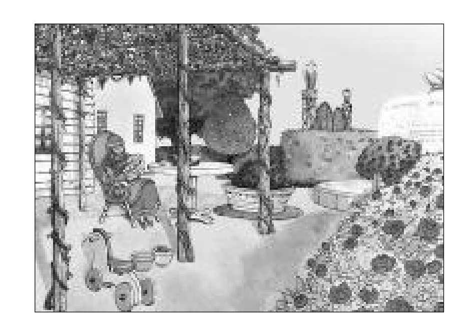
95、东京下水道：在蓄水池出口前的右边。

96、东京下水道：在有机器人的房间，在最右边的走廊尽头。

97、百鲁加的研究塔：在遇到第二组楼梯前的房间。

㈢ 迷你游戏篇

除了主干的大剧情外，在《天地创造》中还有很多有趣的迷你游戏，包括：圣佛里亚的打鬼头游戏，东京的吃面比赛，利奥托镇的克利猫游戏，洛伊尔城的速食竞赛，洛伊尔镇北方的赛鸡游戏，南美洲的速闯迷宫游戏以及东京 Quintet 大楼的猜谜游戏。下面就个人的经验谈谈每个小游戏的攻克方法。



1、圣佛里亚的打鬼头游戏

在第三章人类诞生后，如果你再次来到圣佛里亚，在通往狮子穴的通道将发现可以玩到迷你游戏"打鬼头"。具体规定是：在 30 秒的游戏时间内，将从地面上不断冒出灰色或者黄色的"鬼头"，打中灰色的鬼头得 1 分，打中黄色的鬼头扣 2 分。最终得分等于或超过 30 即获胜，奖品是一块水晶石。

这个小游戏基本上没有什么诀窍，靠的就是眼疾手快。"鬼头"可能从三个水平的地方冒出来，而站在它们中间比较容易在短时间内击中目标。注意攻击目标的时候不要用连击，否则如果突然冒出个黄头出来就白扣分了。

2、东京的吃面比赛

这是个比较有趣的小游戏，地点在东京地下室的巧面馆中。和老板对话后来到上方的桌子前比赛即开始。游戏方法也很简单：交替连打 A、B 键，速度快即获胜。事实上，只要你能吃下 28 碗以上的面条即可保证获胜了。获胜的奖品是一块水晶石。

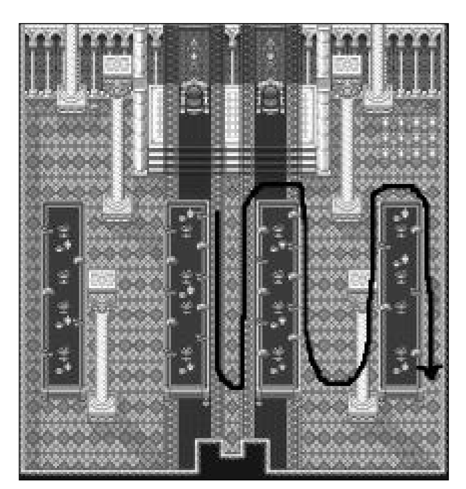
这个小游戏应该算是比较简单的，只要动作够快就一定能够百战百胜，只是用模拟器的朋友一定要注意不要粗暴对待自己的键盘呀。

3、利奥托镇的克利猫游戏

地点在利奥托镇，和带墨镜的大叔对话即可参加。游戏要求是：捡起地上的球，将所有的小猫（雕像）击倒。游戏的难度不大，不过要注意的是，小猫有 10 只，而球只有 8 个，所以其中至少需要用两个球实现"一箭双雕"。如果能圆满完成任务，你将得到一块水晶石作为奖品。

4、洛伊尔城的速食竞赛

在洛伊尔城的国王被杀后不久，洛伊尔城就成为



速食竞赛的举办场地了。这个小游戏要求你在 60 秒内吃尽可能多的食物，实际上，只要你能吃下 25 盘（或更多）食物就能获胜了，奖品是一块水晶石。

玩这个小游戏，除了运气因素以外，还要注意按照什么"路线"来吃最容易达到目标。下图是本人搞定此游戏的路线图，供大家参考，此外，也可以在游戏开始前把最东北角的罐子先清理掉，这样在计时开始后就能节省不少时间吃到那三个苹果。

5、洛伊尔镇北方的赛鸡游戏

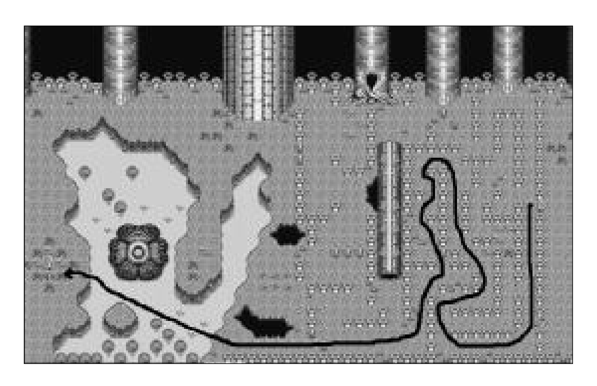
在洛伊尔镇发展到最终形态（发展成为"洛伊尔大都市"）的时候，进入城外北方桥旁边的养鸡场，然后一直向北走即可到赛鸡场，在这里可以参加赛鸡游戏。通过预测哪只鸡能在赛跑中获胜来钓钱（其实就是赌马啦）。另外你可以在押注前花 10G 听听柜台前的女预测家对比赛的看法。

这里没有什么必胜的技巧，主要还是靠运气。

6、南美洲的速闯迷宫游戏

在利奥托镇最西南角靠近山脉的子区域，可参加松鼠为你设计的速闯迷宫小游戏。只要能在 24 秒内穿过迷宫和最左边的松鼠会合，就能够得到比赛的奖品——一块水晶石。

不少朋友抱怨这小游戏难度太大，其实呢，只要你掌握了正确的路线，想不获胜都难。下面是小弟发现的一条路线，通过它，小弟一般只需 16 秒即可搞定此迷宫。



7、东京 Quintet 大楼的猜谜游戏

在东京的 Quintet 大楼出现后（可参考"小秘密篇"中关于 Quintet 大楼的部分），在一楼最右边的房间（总务部）可参加猜谜游戏。这应该算是个很普通的猜谜游戏，只要你能正确回答出游戏中的提问

自然就能得到奖品水晶石。不过呢，如果你对 Quintet 公司的游戏不了解的话，这些问题基本上是只能靠猜的。下面小弟给出所有问题的正确答案，以方便各位搜集水晶石：

1.阿蕾莎中，把神像打破后会出现道具。……（YES）

2.阿蕾莎中，一开始的舞台是在卡萨多拉。……（NO）

3.阿蕾莎中的药草可用来恢复玩家的体力。……（NO）

4.阿蕾莎 2 中出现的那只山羊头怪兽，必须要打 4 次才行。……（NO）

5.阿蕾莎 2 中，玩家能够使用魔法。……（YES）

6.阿蕾莎 2 是一个角色扮演游戏。……（NO）

7.在创世封魔录中是不能用钱买东西的。……（YES）

8.名叫塔波的小狗在创世封魔录中就登场了。……（YES）

9.创世封魔录中有一种名叫纳特拉的怪物会拿椰子砸人。……（YES）

10.盖亚幻想纪的女主角名叫丽莎。……（NO）

11.盖亚幻想纪中，主角使用的武器是弓箭。……（YES）

12.盖亚幻想纪的角色设定者是一位少女漫画家。……（NO）

13.机械小勇者中，有一种叫做魂刀的武器。……（YES）

14.机械小勇者中，帮忙储存纪录的娜吉莎是主角的姐姐。……（NO）

15.机械小勇者的主角是一个宝物猎人。……（NO）

16.大家都认为ＱＵＩＮＴＥＴ的美女很多。……（YES）

17.ＱＵＩＮＴＥＴ的职工全部单身。……（NO）

18.在ＱＵＩＮＴＥＴ中会出现妖怪。……（YES）

㈣ 小秘密篇

《天地创造》的设计者们为了使游戏变得更有趣，精心为这个游戏安排了各种各样的小秘密，它们有些能为游戏的进展带来不小的帮助，而有些仅仅是为了搞笑。下面给大家提供一些小弟搜集的资料，为渴望“榨干”此游戏所有精华的朋友们提供一份有力的“技术支持”^^



１、复苏“波利尼西亚群岛”和“慕大陆”

第一章在地底世界时，当你完成在五座塔中复苏五块主要大陆的剧情后，可以回水晶小村和长老谈话并前往地面世界开始新的旅行。但是在跳下大地裂口之前，你可以先到位于试炼塔 4 南方、试炼塔 5 西方的小山洞中，进入后首先消灭掉这里的守卫，然后用四周的罐子（通过砸的方式）或者使用魔法“冰系戒指”干掉山洞最内部几个无法直接攻击到的火球妖怪。当这一切都处理完毕后，即可进入洞中最北面的门，从而复苏“波利尼西亚群岛”。在地面世界，当你获得船后就可去这里旅行了（其位置就在世界地图的正中央），不过在这里除了可以免费睡一觉以外，也没什么其它的惊喜，唯一有趣的地方就是当主角睡醒后，其“男性感染力”将上升 10 点，不过这对游戏本身并无影响，估计纯粹是为了搞笑吧。

同样是第一章，地底世界，完成五块主要大陆的复苏任务之后，前往试炼塔 3 北方的子区域（从试炼塔 3 一直向北走，走到尽头后，在附近转转就能找到，从地图上看，这里很像一小团雪堆）。进入后只要将挡路的石头推开，进入到最北面的门中即可复苏“慕大陆”。在地面世界，当你获得船后，即可在桑科斯塔镇的远东海域找到它。在这里，你可以找到一件非常宝贵的武器（同时也是《天地创造》中四件特殊武器之一）——“圆舞之矛”。相对于复苏波利尼西亚群岛，这个则更显实用。

２、铁木真的财产

在楼兰还未变成鬼城前，你可在西侧住宅区铁木真的家中看到铁木真正在为他死后如何处理财产而困扰。当他打听你的意见时，选择“带入坟中”。然后在楼兰变成鬼城之后，你可到墓地检查一下位于北面的一块墓碑，在那里你可以见到“铁木真之墓”的字样并同时找到 500G。



３、热病药剂的作用

很多朋友在通关以后，都不明白在利兹镇艾米利奥医院中免费得到的热病药剂究竟是用来干什么的。其实这药剂是可用来交换一枚水之徽章的。流程如下：首先将桑科斯塔镇发展到最终形态（具体方法可

参考“城镇建设篇”)，然后在旅馆二楼左边的房间里可看见一对日本夫妇，丈夫由于染上热病而卧床不起，这时候，装备热病药剂并和妻子交谈，即可以热病药剂换来一枚水之徽章。

4、被抛弃的孩子

在南京，你可见到一对夫妇正为曾经狠心抛弃自己的女儿而后悔不已，碰巧的是，我们的主角恰好可以帮助他们找回这个被抛弃的孩子。其实这孩子就是位于戈壁沙漠西北部游牧民村中那个不肯说话的小女孩。首先我们要让她开口说话，还记得洛伊尔镇中卖花姑娘的一句话吗——“美丽的花儿甚至能让从不说话的小女孩开口，能让不高兴的企鹅开心。”——买下一束鲜花，然后装备上再和这个女孩对话，此时她将告诉你她的名字叫做琪佳，这和南京那对夫妇口中女儿的名字相同！回到南京后，立即和其父亲对话，此时他们就将启程去迎接自己的女儿了。再次来到游牧民村，得知琪佳的父母已经将琪佳带走，然后再回到南京就可看见一家团聚了，可喜可贺。作为报酬，主角将得到一块闪闪发光的水晶石（这块水晶石赚起来还真是不容易)。

5、Quintet 大楼的出现

在东京的新闻社旁边你可见到一块空地，在空地东北角有一个垃圾箱，在垃圾箱前调查会听到有人求救。如果答应帮忙的话，主角将被送往一间肮脏杂乱的屋子中。随后将出现一个鬼魂对主角发起攻击，然后打败它（对付它的最好武器是魔法“焰火戒指”)，接着将出现一只自称是 Quintet 游戏设计者的鸡对你表示感谢，感谢完毕后主角又将被自动送回到东京的垃圾箱旁，不过此时旁边的空地已变成一座高大的建筑——“Quintet 大楼”。在这里，你可以参观参观 Quintet 公司的概貌，还可以同公司职员们灌灌水、听听设计者们对于《天地创造》的开发感受，另外你还可以参加“Quintet 博士”猜谜游戏，获胜的话可得到一块水晶石。

6、购买自己的住宅

当把洛伊尔镇发展到最终形态时，首先从镇子北面的台阶进入北区，然后向东走即可找到一家房地产公司，在那里花 800G 买下一间洛可可公寓的房间，接着在房地产公司隔壁的“迈克尔家具店”可选择购买地毯、书架、桌子、床、衣柜这些家具，每件家具的价格均是 100G。接下来，你就可前往西面的洛可可公寓，用购买房子时得到的“公寓钥匙”打开一楼的房门，这间屋子就是你的家了！在这里，你可以储存游戏进度（需要购买桌子）和免费恢复体力（需要购买床)。



㈤ 子区域篇

在大地图上，除了镇子、城堡、港口这些明显的能够进入的区域外，还有很多不易被人发现的子区域，在这些秘密地点通常可以找到很多商店里无法买到的宝贵工具，例如水晶石、增加各项能力的药品、有特殊效果的武器防具等等。下面是小弟苦苦找到的所有子区域的详细地点：

1、地底出口（或绿色之源）的南方，被山三面环绕的子区域

2、圣地（鸟类的乐园）的东南方，一小片树林

3、楼兰（或戈壁沙漠）东北方

4、洛伊尔镇东北方

5、洛伊尔镇（至少发展到第二形态）远北方，桥的旁边

6、南美候鸟起飞点的近南方

7、南美候鸟起飞点的远南方

8、新西兰中部

9、澳大利亚，东南部森林的中央

10、澳大利亚，最西面森林中间的空地

11、阿拉斯加，在大片森林中央的空地

12、澳大利亚西北方的岛屿

13、斯堪的那维亚北方的岛屿

14、撒哈拉沙漠西北角

15、撒哈拉沙漠南方的绿洲

16、格陵兰西部的山洞

17、慕大陆（详情可参考“小秘密篇”)

18、波利尼西亚群岛（详情可参考“小秘密篇”)

19、西伯利亚西部的山洞

此游戏的中文汉化版已附在本期光盘内容区里！

乱世英雄的梦想

——吞食天地 II：诸葛孔明传

文：Emu-Zone/GOUKI

多数模拟器的开发者们曾经这样告诉我们：“创造它的原因，只是我希望看到自己所喜爱的（游戏）作品能够再现在PC上面，而不是随着时间的流逝被人遗忘……”

当然，或者我们也知道一些例子并非如此，但是无论如何，模拟器的出现，绝不是为了让所有人都去玩免费游戏而不用为此花自己的一分钱。更多的是，我们怀着激动的心情看到时隔多年，曾经为之神迷的游戏作品能够完美地再次出现在面前时，充斥内心的那份感动，才是模拟器的作者们，想和我们，和所有拥有共同回忆和相似经历玩家们所共同拥有和分享的心情吧。而这种心情，确实透过了模拟器本身这个媒体，超越了时间和空间，传达到了我们的身边。



时间如果倒述到一九九四年，正是游戏业以及游戏媒体和游戏评论等种种衍生品刚刚在中国土地上诞生发芽，而国内的庞大玩家群体也才逐渐觉醒的时候。而国内自己的游戏产业正是在这个时候，开始努力地把自己认可的游戏和游戏理念向玩家进行推广。在其力所能及的范围之内，我们的确可以看到一些优秀的作品，其中就包括有为老玩家所熟悉的边晓春和其小组所汉化的作品——吞食天地II：诸葛孔明传。这款作品在日本1991年登场之后，就受到相当的好评，Capcom的本宫广志三国人物系列作品虽然不如光荣系列的三国作品影响力大，但是其独特的硬派风格，确实能够吸引大量的玩家，特别是那些对于三国题材由衷喜爱的人。不同于运筹帷幄的SLG，吞食天地系列的RPG，是以乱世中的英豪，刘备三兄弟为主人公，带领玩家一起亲身经历波澜壮阔的三国时代，共同进退。而且，在前作的基础上，本作大大丰富了游戏要素，不仅武将，道具，兵器等数量大大增加，以三国演义为基础，安排了大量的剧情关卡。除此之外也引入了阵型等战斗条件，使得它的策略性和可玩性大大增加。





总体而言，诸葛孔明传在FC时代的RPG作品中，也算得上品，而因为其背景文化的原因，相对于DQ.FF更容易为国人所接受，因此这款作品的汉化无疑是当时的一大亮点，而且汉化的程度和水平，几乎可称为前无古人后无来者的完美。无奈种种原因，这款游戏的卡带销量甚低，并没有给开发者带来想象中的效益……但是曾经有幸拥有这盘卡带并且用心投入其中的玩家，都不会忘却这段美好的经历吧。而对于不曾接触过它的玩家，也真的是一种遗憾罢。

虽然JZY（jzy322@sohu.com）和XJE（xje115@sohu.com）两位成功地从该卡带中dump出了它的ROM（包括主体ROM和汉字字模库的ROM），但是由于卡带的特殊性，该游戏无法正常地在模拟器上面运行，最后经过国内的另两位高手张晓波和宣云修改后的 VirtuaNES可以支持这款游戏的运行了（稍前一阵，也是他们完成了另一款更有影响力的重量级FC作品——Namco的三国志II：霸王的大陆的汉化工作）！于是现在，我们又可以一起重温儿时的记忆，一同在FC的音乐伴随下来加入刘备的军队，与三国时期的群雄争霸了。即使对于现在的玩家而言，这款8位机上的游戏，也是值得向大家推荐

的优秀作品。

在选择登记记录→开始游戏之后，就进入了游戏片头……在这里特别要说明的是，作为一款以大家熟知的三国情节为背景，全部中文的游戏，如果再来一份煞风景的剧情或者是流程攻略，大概会把玩这个游戏的仅有一点乐趣都破坏殆尽吧。因此本攻略只提供一些必要的信息，而任务的解决方法，以及各种战术运用等具体技巧，就留待玩家自行发现吧。而对于一般的指令和战斗指令等，也不作多余的解说了。



道具一览表

说明：合理利用道具是所有RPG游戏的共通要素，珍贵道具无法在道具店购得。特别道具需要装备于使用者才可以产生效果，但是会占用一个道具位置。（不包含特殊道具 Key Item）

赤心丹	50	小兵力回复
铜仙丹	100	兵力回复
银仙丹	500	大兵力回复
金仙丹	1000	最大兵力回复
会心丹	300	增加攻击力数回合
招魂丹	100	使脱离战场的武将回复少量兵力返回战场
知复丹	2500	SP 回复
护身烟	300	在地图行走64步不遇敌
白马	2000	装备者速度上升10点
野营道具	1000	在地图行走时可以休息（完全回复）
铜仙石	--	无限次使用的铜仙丹
银仙石	--	无限次使用的银仙丹
金仙石	--	无限次使用的金仙丹
加速靴	--	装备者速度上升20点
孟德新书	--	装备者智力上升20点
项羽护手	--	装备者攻击力上升20点
赤兔马	--	任一人装备后队伍行走速度加倍
火神书	--	战斗中使用火神计
水龙书	--	战斗中使用水龙计
激石书	--	战斗中使用激石计
兵法书	--	战斗中使用随机一种策略

武器一览表

说明：武将只能使用自己所属的系列武器。特别珍贵的武器无法购得。提示：多多调查以及留心游戏中的NPC提供的信息。而且×2的二次攻击武器加上项羽护手的效果也会有双倍收获，特别推荐：诸刃斧，李广弓。

剑系

名称	价格	攻击力
短剑	100	10
铜剑	300	20
铁剑	800	40
闪电剑	2000	80
赤龙剑	5000	120
连打剑	10000	90x2
怒龙剑	25000	200
倚天剑	--	220
青缸剑	--	235

枪系

名称	价格	攻击力
木枪	80	10
铜枪	200	20
铁枪	500	40
钢枪	1500	80
寒冰枪	5000	120
真空枪	35000	150
会心枪	40000	200
黑龙枪	--	220
蛇矛	--	235

刀系

名称	价格	攻击力
石刀	80	10
铜刀	150	20
铁刀	400	40
钢刀	1000	80
青龙刀	4000	120
古锭刀	12000	150
村正	30000	200
偃月刀	--	220
正宗	--	235

弓系

名称	价格	攻击力
石弓	50	6x2
铜弓	100	12x2
铁弓	200	24x2
钢弓	3000	50x2
火焰弓	6000	70x2
寒冰弓	12000	90x2
半月弓	35000	120x2
养由弓	- -	132x2
李广弓	- -	140x2

斧系

名称	价格	攻击力
石斧	80	10
铜斧	200	20
铁斧	500	40
钢斧	1500	80
火焰斧	6000	120
白虎斧	10000	150
诸刃斧	10000	120×2
薄刃斧	- -	220
落雷斧	- -	235

防具一览表

盔甲系

名称	价格	防御力
布衣	100	5
皮甲	300	10
铜甲	600	15
铁甲	1500	25
钢甲	4000	40
火焰甲	10000	60
青龙甲	40000	65
藤甲	- -	75

头盔系

名称	价格	防御力
头巾	50	5
皮帽	100	10
铜盔	200	15
铁盔	2000	20
钢盔	4000	30
风神盔	- -	40
天空盔	- -	50

护盾系

名称	价格	防御力
木盾	50	5
皮盾	100	10
鳞盾	500	15
铜盾	1000	25
铁盾	2000	40
钢盾	4000	50
火焰盾	10000	60
雷神盾	60000	80
伏龙盾	- -	110

策略一览表

说明：己方SP的多少，是由级别和担任军师的武将智力所决定的。计策的使用效果除了使用计策的武将智力决定威力和成功率之外，也和地形有关。

	火计		水计	
级别	名称	SP	名称	SP
I	练火之计	2	水途之计	3
Ⅱ	业火之计	4	水星之计	5
I	炎热之计	5	水雷之计	6
Ⅳ	大热之计	6	洪水之计	8
Ⅴ	火神之计	8	水龙之计	10

	落石计		回复计	
级别	名称	SP	名称	SP
I	落木之计	2	赤心之计	3
Ⅱ	流木之计	4	铜仙之计	5
I	落石之计	5	银仙之计	6
Ⅳ	投石之计	6	完复之计	8
Ⅴ	激石之计	8	金仙之计	10

特殊计谋一览表

说明：合理利用计谋才是击败强敌之道！

名称	SP	效果
策减之计	8	减少敌方策略对己方伤害
策免之计	16	使敌方策略对己方无效

策返之计 8 使敌方策略被反弹

解策之计 8 使己方一名武将脱离中计状态

击免之计 12 使敌方攻击对我方指定武将无效

疑心之计 6 使敌丧失攻击能力，时效数回合

缚杀之计 12 使敌丧失攻击能力，时效全战斗过程

离间之计 8 使敌混乱攻击己军，时效数回合

离反之计 16 使敌混乱攻击己军，除中计者敌全灭后即获胜

嘲骂之计 4 诱敌单体出城，消除地形效果，降低防御力

伪退之计 8 诱敌全体出城，消除地形效果，降低防御力

血路之计 8 强制脱离战场，包括对Boss战

心乱之计 4 使敌方SP下降

解阵之计 16 使敌方阵型无效

陷阱之计 12 使敌方单体兵力约减半

暗杀之计 16 使敌方单体立刻死亡

招魂之计 32 使脱离战场的武将回复少量兵力返回战场，同招魂丹

杀毒之计 4 在陷阱地带移动不会损失兵力

烟遁之计 8 行走时64步不遇敌；战斗时，敌方命中率下降，同护身烟

缩地之计 8 立刻脱离迷宫洞穴等地形

六.阵形一览表

说明：本作中最有特色的系统，注意背水，静寂和八卦阵不能在平时布阵，只有在战斗中才能布阵。阵型的效果对于队列中不同位置的武将攻防影响不同，可以参照下列图表。例如强力攻防型的阵容中，强攻型武将如张飞应置于能充分发挥攻击力的位置（如鹤翼阵，锋矢阵中间位、冲方阵135位、鱼鳞阵234位），而攻防不高的智将如孔明应该置于可以起保护效果的位置（如锋矢阵，鱼鳞阵的15位），以安定地使用计谋。总之合理安排阵型与队列的配合，能够出乎意料的效果。反之，恐怕面对强敌时毫无胜算！特别推荐：八卦阵＋击免计保护生门武将，就能达到“完全物理防御”的究极效果，当然了，对于己方智力偏低的武将，要以保护性策略来加以照顾。总之，合理配置武将和智将，在出阵前编排好队列与阵型，是非常重要的。



名称 SP 效果

散开 0 回复普通到状态，无效果

攻击	被攻击
x1	x1
x1	x1
x1	x1
x1	x1
x1	x1

鹤翼阵 8 攻击力上升，防御力下降，中央武将攻防变化最高

攻击	被攻击
x1.2	x1.1
x1.2	x1.1
x1.5	x1.3
x1.2	x1.1
x1.2	x1.1

冲方阵 12 攻防上升，速度下降，前后列武将变化程度不同

攻击	被攻击
x1.6	x0.8
x1.2	x0.6
x1.6	x0.8
x1.2	x0.6
x1.6	x0.8

白马阵 8 速度上升

攻击	被攻击
x1	x1
x1	x1
x1	x1
x1	x1
x1	x1

鱼鳞阵 8 敌策略成功率减半，但武将攻防有大幅变化

攻击	被攻击
x0.1	x0.5
x1.5	x0.6
x1.5	x0.6

x1.5 x0.6
x0.1 x0.5

锋矢阵 16 武将攻防大幅变化

攻击	被攻击
x0.05	x0.1
x1.5	x0.7
x1.8	x1
x1.5	x0.7
x0.05	x0.1

一文字阵 16 速度上升，攻击力上升，防御力下降

攻击	被攻击
x1.5	x1.4
x1.5	x1.4
x1.5	x1.4
x1.5	x1.4
x1.5	x1.4

背水阵 24 攻击力倍增，防御力下降，但在水边才能使用且布阵后无法撤退

攻击	被攻击
x2	x1.8
x2	x1.8
x2	x1.8
x2	x1.8
x2	x1.8

静寂阵 32 防御力倍增，且回避率上升

攻击	被攻击
x1	x0.5
x1	x0.5
x1	x0.5
x1	x0.5
x1	x0.5

八卦之阵 48 设定生门武将攻击生门以外武将无效

	攻击	被攻击
生门	x1.2	x0.8
其余	x1.2	x0（攻击无效）

附表：己方武将数值排名（取前五）

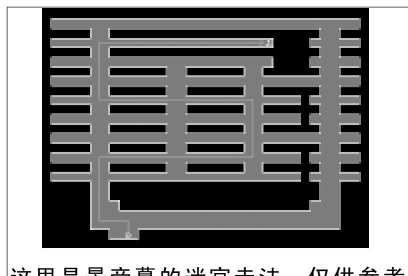


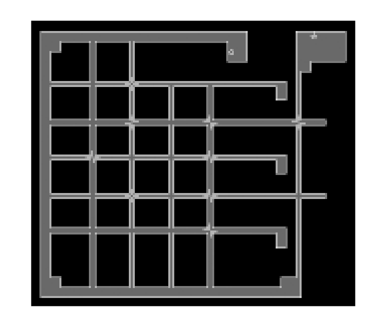
排名	武将	武力	武器
1	张飞	255	枪
2	关索	250	刀
3	关羽	245	刀
4	赵云	240	枪
	魏延	240	斧
	马超	240	枪
	张苞	240	枪
5	文丑	235	枪
	关兴	235	剑

排名	武将	智力
1	孔明	255
2	庞统	245
3	姜维	240
4	鲁肃	235
	马良	235
5	马谡	210

排名	武将	速度
1	姜维	245
2	孟达	185
3	赵云	180
4	马超	175
5	关羽	160

综上就可以看出，姜维实在强得离谱……-_-

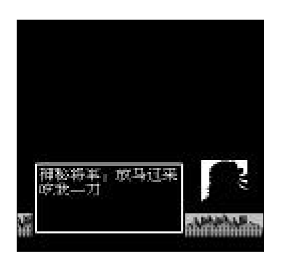

这里是景帝墓的迷宫走法，仅供参考



密技和一些BUG

●选关（针对日文原版）

选一个空白进度进入签名画名，输入上4下，右2下，下8左1下，若成功停在“こ”上，输入各关密码： 2：みやざき 3：おおしの 4：ばんどう 5：こみや空格 6：たけなか





●物品复制法：

1.将第一名武将的道具栏填满（其中要有你想要复制的道具），武器栏里至少要有一件武器。

2.舍弃欲复制之物并原地站着别动。

3.解除一件装备，再将之装备，此时道具栏末档为空档。

4.用“调查”指令拾起被舍弃物，再次将之舍弃，这时候文字显示“已舍弃”，但原物品仍在最末档。

5.再用“调查”拣起舍弃物，这样就成功地复制一件物品了。

要是想复制武器的话：

道具栏要有五个道具，将装备栏中想复制的武器解除装备后再装备，然后舍弃，拾起，最后再舍弃再拾起就可以了。





●过关道具（Key Item）复制法：

由于这类道具不能丢弃，因此上述方法不能通用，此时笔者知道的方法一是在得到该道具前，将队列中所有武将的道具栏塞满（可以暂时解除装备充数）。得到道具时会询问是否丢弃一件道具，确认后得到该道具。此时将该道具转交其它人，虽然显示已转交，但是物品仍在，而被转交者就可以拿到该物品的复制品了。

●役馆的BUG：

在役馆存满64样道具，再拿出最后那个。队列会发生变化，可能会有其他意想不到的武将出现，例如常见一名叫“刘刘”的武将，兵力高达数万……。

●他方武将招募法：

利用游戏初期获得的第一个过关道具郑玄的“信”，用复制法拿到复制品之后，将复制品对着那些成都内的王座使用，就有可能有一些特别的武将加入，例如确认的：古城（关羽张飞相会处） 建业（赤壁之战开始前）南郡（用锦囊计战胜吕布时）等等，运用此法甚至能够收到象吕布和周瑜之类的三国名将。





好了，玩游戏的时候大家不要忘了感谢曾为之付出辛勤劳动的人们——要了解Rom dumper JZY和XJE的更多信息，请大家访问：http://community.activepower.net/model/resource/upload_file/128999/index.html （强力推荐的网站，这里不仅有关于ROM dumper的历程，更有非常值得一看的东西……）

如果想了解Emu hacker张晓波和宣云的更多信息，可以访问：http://c973.51.net/index（这两位可是国内的专业高手，你想学习相关知识的话，这里会有不少信息）

此ROM已收入在本期光盘内。

读编往来

在《模拟与游戏》的创刊号上市之后，全国的读者反响极为热烈。而对于一份刚刚面世，但又不是未经人事的模拟器杂志而言，没有什么能比这更加激起身为制作者和编辑的我们的热情了。因此在今后的杂志制作过程中，我们自然会投入更多的心血与精力，以为读者奉上最新最好的模拟器资讯，提供最详尽全面的报道，还有最专业和具有深度的专栏文章为目标，让《模拟与游戏》成为真正符合读者口味，具有自己独特风格的模拟器杂志而努力。

当然了，因为种种条件所限，我们的杂志中势必仍然存在着很多不尽人意之处，和一些大大小小的疏漏错误。但是我们希望读者能够理解，更欢迎读者提出有针对性的善意批评和好的建议。毕竟，杂志的健康成长和不断自我完善，是我们，也是所有读者所希望看到的吧。经过几期的磨合与历练，我们的杂志无论在整体质量还是内容的编排和稿件，以及附送光盘的内容上，都会更加精彩和令人满意！最后，我代表全体杂志社的成员，以及为杂志的顺利出版奉上心力的Emu-Zone成员，向所有支持我们的读者道一声谢，还是老台词：请大家继续一如既往地关注和支持我们，支持《模拟与游戏》。

读者问题与建议：

辽宁　　苗漪（女）

Q：没有别的，只是想问问从前的杂志怎么才能邮购啊？我买不到，又想要……不知各位编辑手里有没有存货呢？

A：首先，能够在创刊号的回函卡中看到一位女性读者，的确令我感到非常惊讶，因为模拟器似乎是一个与女性无缘的天地，但是无论如何非常欢迎您加入模拟器大军。而您的问题，恐怕这里只有一个让人泄气的回答：以往的杂志，即《模拟地带》1-6期，因为种种原因，我们无法再为其办理邮购业务，如果您运气好，或许还可以在零售的报刊厅找到存货，否则的话，我们也爱莫能助。

天津　　汪凯

Q：能否在光盘和杂志上都专门留出一个空间，来给读者“点播”他们想要的内容呢？

A：是的，我们有过考虑这个方案，无奈读者的数量太多而且众口难调，同时“点播”同样内容的读者几乎没有，如果同时满足所有读者的要求，又是显然不现实的。因此我们也只能割爱放弃这个栏目，但是我们为读者服务，满足读者要求的宗旨是不会变化的。

Q：能否增加页数，增加彩页，变成全彩……

A：目前我们还在创业初期，杂志除了销售一途之外，没有广告之类的额外收入，因此在成本方面我们必须作出一点牺牲，加上刚刚改版，增加彩页或者进行版式改革还有种种不便。因此也希望读者们加以理解。不是我们要虐待读者的眼睛，而是客观条件无法满足读者和我们共同的这个愿望，但是即使如此，我们也会在编排和制作上下加倍的力气以弥补这些不足。

Q：可不可以增加一个光盘内容的详细列表咱杂志上面，因为查找光盘的内容比较费力。

A：从本期我们就会加入一个光盘内容的详细列表，此外一些读者反映我们的光盘内容有一些问题，我们首先要为自己工作方面的疏忽道歉，因为创刊号的制作时间非常紧张，以至于最后没有时间核对光盘上的内容，因此确实出现了几个游戏Rom错误和缺失的现象。此外读者对于光盘的界面提出了不满，在这里我要强调一点，我们的光盘每次都是在最后的一刻还在为内容的取舍而矛盾，每次都是为了把更多精彩内容推荐给读者而用尽了最后一点空间。所以，与其用大量空间来制作华而不实的光盘界面（我们完全有这种能力），不如省下它提供给读者更多的内容。

编辑的话：

微风（古典版）：

某日，于某网吧遇某五指如鹰爪、眼眯如细线之人正狂切KOF，忽生亲切之感。遂上前聊之，目的在于了解其手与眼为何与在下如此类似。答曰：因及时购得上期《模拟与游戏》，弃手柄而使键盘，彻夜尝试光盘附带之游戏所致。而眼则因过度游玩四色小窗口游戏性巨好之GB游戏所致，原此症状乃模拟器职业病。而罪魁祸首竟是《模拟与游戏》，特此敬告众“扇子”，把玩模拟游戏时切记注意身体，偶继续练鹰爪功去也……

龙二（Still life）：

终于松了口气，《模拟与游戏》第一期已完成它的历史使命。当然其中不乏一些制作上的小失误，龙二相信大家能够体谅全体制作人员的困难，给予我们理解和宽容。“Emu-Zone”和《模拟与游戏》在玩家和读者心目中的良好形象，对创刊号的热切反响，也使全体制作人员在第二期杂志的制作过程中倍感压力的重大。第二期是杂志走向成熟的第二步，相信各位玩家和读者拿到第二期后，能切身体会到全体制作人员在杂志质量上付出的努力。

XJL：

“咣”，一声巨响！

我睁开眼睛，只觉得天旋地转。

昏迷了不知道有多久，依稀只记得当我完成本期稿件的最后一个字时的情景。再往后，就什么也不记得了。

挣扎着爬起来，推开窗，寻找到巨响的来源，原来是两辆轿车相撞发出的。这事儿不归我管，又得麻烦交警同志了。

关上窗，拉上窗帘，摸索着走到电脑桌边，坐下。就这光线，如果不是刚才看了一眼外面的世界，我还真以为是深夜呢。

当眼前最后一颗金星退去的时候，电脑也刚刚启动好。

思维极度紊乱。借着显示屏发出的光眼睁睁注视了键盘长达2分钟，也没找到“Enter”键在哪里，索性就愣愣的坐着，什么也不想去想。3分钟后，自动屏保开始运行，显示器暗却下来，我的脸铺满了机箱上的小灯发出的绿光,映在屏幕上，恍惚中好似贞子。

突然间一阵短促的“嘀嘀”声，我的心倏地一惊，说曹操曹操到？显示器骤然闪亮，几乎睁不开眼。只见龙二的QQ头像孤零零惨烈地在闪动，打开一看，但见三个血红的字：“下一期……”

GOUKI：

经过几个日夜的劳作，完成了第二期杂志的后期制作工作，在这段日子里，全体制作人员，特别是美编红帽和我，一直驻扎在编辑部，应付着繁杂的劳动。而龙二也一直为杂志四处奔波，而让人欣慰的是本期杂志的制作，比上期的创刊号出刊那段时间，少了几分无序紧迫和混乱匆忙，有余裕能够完善后期的工作。这样一来，相信本期杂志的质量会比上期来得好一些，而错误和疏漏能够少一些。

作为一个编辑，对于自己的杂志总是有一种诚惶诚恐的心理，或者说，这种心理，是在杂志面世，为读者们所接受的时候产生的。毕竟，杂志的问题被读者发现和指出，那种感觉是……非常不好过的。

下面是本期光盘列表


```
┌─EMU
│  ├─Atari Jaguar
│  ├─CPS2
│  ├─GBA
│  ├─N64
│  ├─Neogeo Pocket
│  ├─PS
│  ├─土星 Saturn
│  ├─必备工具
│  ├─街机 Arcade
│  └─超任 SFC
├─MUGEN
├─OST
│  └─魂斗 原声大碟
├─ROM
│  ├─CPS2
│  ├─GBA
│  │  ├─中文说明和插图
│  │  │  └─插图
│  │  ├─另补上期 501-530
│  │  └─本月 575-620
│  ├─MAME
│  │  ├─MAME v0.62
│  │  └─本期经典推荐
│  ├─VIRTUALBOY
│  │  └─VIRTUAL BOY 配套模拟器
│  │      ├─REALITY BOY 0.70
│  │      ├─RED DRAGON 0.35
│  │      └─VIRTUAL-E
│  ├─东亚企划 Toaplan2
│  └─中文汉化
│      └─运行大多数 SFC 中文 ROM 推荐的模拟器
└─文章相关 ROM 工具
    ├─Emucheat 最新版测试上手报告
    ├─SD GUNDAM GATHER BEAT 2
    ├─关于制作 PS 迷你版游戏的探讨
    ├─天地创造
    │  └─模拟器
    ├─模拟器 dc 篇之自启动光盘的制作 - 配套软件
    ├─模拟器汉化全接触
    └─群英激突—超级漫画英雄对街霸
        ├─录象
        └─游戏
```